「SDガンダムGゼロ」中盤までのイベント完全網羅

平成11年9月3日発行
(隔週金曜日発行)
平成7年3月17日第3種郵便物認可
第5巻第17号(通巻106号)

プレイステーションマガジン
9月3日号

PlayStation Magazine

1999 No.17
9/3
590YEN



●パイロットスキル習得の秘密はヴァンツァーの各パーツにある
フロントミッションサード

●スターオーシャン開発チーム発!!
新RPGは北欧神話が舞台
ヴァルキリープロファイル

●小憎らしい電脳ペット
PAQA(パクア)

●「3」には回避操作が追加!!
バイオハザード3

全27ステージ MS・戦艦データ&イベント攻略
●SDガンダム GGENERATION-0

短期集中連載1
●実践から発想は生まれる 対戦リプレイで究極のマシンを作る
パネキット

●マップ攻略 エコーナイト#2

●序盤全20のムービーを見る
ガレリアンズ

プレイ！PlayStation '99 第26回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）



PocketStation
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

●商品についてのお問い合わせ先 （株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月のテーマ
「夏休みの個人的工作は『パネキット』でキメ！」

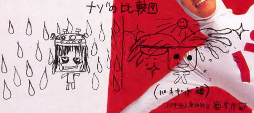
ステハニー☆林様

予言：この夏「遊び」に革命が起きます
「遊び」という名の刺激や情報の豪雨が降っています。

豪雨に降られて、ずぶ濡れにはなるけど、
最近時間を忘れて夢中になる遊びってありますか？

無限工作おもちゃ箱『パネキット』は、
はっきり言って、根本的に新しい遊び方を提案します。

一番刺激的でキテルのは、実はあなたの脳みそでしょ～。自身マンで自分の脳みそから湧き出る想像力をパネキットに垂れ流して、形にして、動かして、自慢してください。想像力が爆発して、右脳が活性化して、バイア○ラいらずです。



SCE宣伝部に、一通の怪文書か!?

上がその内容だ。（原文をそのまま引用）当局では文書の解読を急いでいるが、3台のワークステーションをもってしても困難な状況。場合によってはエモーションエンジンの投入も検討され始めた。異例の事態に騒然となっているSCE社では「こどものいたずらじゃないか？」という声や「プロモーション企画の小川、雑誌社あての公式文書にポエムを書くな！」という声、「わたしのチクビはたてブルーンだ！と叫んでいる不審者をこの文書が発見される直前に見た」との証言、「林さんがまともに見える」との声も。ここで取材班は、この文書の第一発見者であるステハニー☆林さん（自称18才）の独占インタビューをとりつけた！

なにか、この文書からにおうものがありますか？

「ピンピンにおいますねえ。その根源はハニーのおへそのゴマと思われます。夏の怒濤か、自分でさえ経験したことのないこの発酵したようなフレグランス、神秘の領域に達しています。くっさっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっ。（本人の意向により、意味はありませんが音声を変えてあります）てめー、プ企の小川！ハニーより目立つんじゃねえぞ、こらあ。あー腹へった。あー眠い。あー女子高生になりたい。いい男いねえかなあ。ハニーと同種のワイルドなにおいを持つコアラ系のマーチ寺澤とか、しもべ系のしもべ斎藤とかじゃなくって、高校球児のようなさわやかで純粋なオトコの子。アートディンクの『栄冠は君に4』のような高校野球の監督になって、男子高校生たちのメンタルケアとか、肌の触れ合いとか、個人レッスンとかやりてー。高校球児たちと苦楽を共にして春夏甲子園を制覇したあと、ハニーだけの高校球児ハーレムをつくりてー」とのこと。非常に情報は錯綜しているもよう。事実関係は現在確認中。

今月のタコゲー

タコゲーとは…にタコができるほどにハマるゲー…

アニメにミニゲームやイベントをプラス。たのしいぞ。

ポケットステーション対応



アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら
アニメチックストーリー
標準価格6,300円（税抜）2枚組
絶賛発売中
（株）アリカ

洋館に待ち受ける静かな恐怖。暑い夏の夜にオススメ。



ECHO NIGHT #2 眠りの支配者
3Dリアルタイムアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）フロム・ソフトウェア

高校野球の監督になって、夢の甲子園を春夏連覇だ。



栄冠は君に4
高校野球監督シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク

モデルを作って、思い通りに動かそう。工作魂に火がつくぞ。



パネキット
無限工作おもちゃ箱
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

キャラクター数500以上。大ボリュームで長く遊べるぞ。



SDガンダム GGENERATION-0
シミュレーション
標準価格6,980円（税抜）2枚組
＋「ギレンの野望」機密映像ディスク付
絶賛発売中 （株）バンダイ


パネキット™
キャンペーン
ボーイズ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



PlayStation
TOSHINDEN SUBARU
闘神伝昴
TM
NEXT GENERATION
NEXT FIGHT



NOW ON SALE ¥5,800







ド迫力の3Dフルポリゴンバトルで格闘ファンにおなじみ、『闘神伝』シリーズの新作が登場!!3人一組での「チームバトル」ルールや、一発必殺技ボタンの改良といった様々な新システムを採用。また、キャラクターの魅力もパワーアップ!新たなる闘神大武会を舞台にしたドラマティックなストーリー展開で、戦闘がさらに盛り上がる!多彩なモード、必殺技のド派手な演出など、様々な娯楽要素を詰め込んだ強力作だ!!

PlayStation Magazine

1999 NO.17 9/3

思考ゲーム充実情報誌

COVER MOTIF／ガレリアンズ
©1999 ASCII Corp.／POLYGON MAGIC,INC.／CHINFA KANG／SHO_U TAJIMA
COVER DESIGN／片野厚子、GETTARADICCA

SPECIAL REPORT 独自の視点から新作を紹介

Cover of this issue



ガレリアンズ
8月26日発売予定／アスキー／6800円

今回の表紙は攻略記事としてとりあげているアドベンチャーゲーム『ガレリアンズ』である。物語に深く関わるキャラクタ、リオンとその幼なじみのリリアをモデルにした。表紙に使うということで、漫画家、田島昭宇氏による柔らかい色使いとは全く違う方向性で絵を加工してみた。

好評連載

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／曽根丈詞 ●編集長／杉村知顕 ●編集委員／村田憲生 〈編集〉●スタッフ／荒田茂樹・片井美樹雄・佐々田貴志・土本麗子・室田佳彦 ●アシスタント／石橋孝志・大石和正・大村和義・沓澤真二・平岡祐輔・安原慶英 ●カメラマン／守屋貴章 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英●スタッフ／佐藤大作・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子 〈企画開発室〉●サブマネージャー／佐藤稔●アシスタント／千葉友浩・不破誠志郎 〈ゲームの歩き方BOOKS編集部〉●編集長／西村俊行 〈企画室〉●サブマネージャー／金山泰久・工藤克俊 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・長倉明・羽迫新一 〈販売部〉サブマネージャー／大野浩志 スタッフ／吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹・山内恵美 ●アシスタント／岩田麻記子 〈DTP〉サブマネージャー／小出貴美子 ●スタッフ／梅内幸子 ●アシスタント／五十嵐恭子・大久寿之・佐久間弘子・佐藤祥子・高瀬美恵子・三橋裕二・渡辺春奈 〈協力〉●校閲／笠原紀彦・高島一仁 ●DTP／株式会社キンダイ ●AD／GETTARADICCA ●デザイン／今村奈緒美・川田博●編集／北村光広●フィニッシュデザイン／株式会社日創・株式会社つかさコンピュータ・有限会社フリーウェイ・ワードポップ ●印刷／大日本印刷株式会社

記事の内容に関する御質問は ☎03-5569-6233 まで、休日を除く月曜から金曜の、午後4時～7時の間受け付けています。質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。ゲームの解答やヒントなどについてはお答えしていません。

ついに判明！
パーツの組み合わせ次第で発動する
新スキルシステム



front mission 3™
フロントミッション サード

パーツの組み合わせ次第で、好きなスキルを覚えられることが判明。このシステム変更がもたらすものは？　キャラ設定とともに解説。

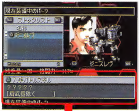
シミュレーション	スクウェア / 9月2日発売予定 6800円 / DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応	2~6ブロック	1人専用	CD1枚

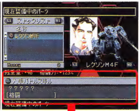
今回のスキルはパーツの中に秘められている

戦闘時に一定の確率で発動し、攻撃力の上昇などの効果をもたらすスキル。今回はキャラが搭乗する機体に応じて覚えられるスキルが変わる。これにより、自由にキャラを育成できる。

パーツと武器の組み合わせでスキルは発動

ヴァンツァーはボディと左右のアーム、レッグという4つのパーツから構成されている。それぞれのパーツにはスキルが秘められており、「連射系の武器を装備している」などの条件を満たしたうえで戦闘に臨むと、ランダムでスキルが発動する。





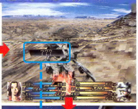
パーツごとにスキルの発動条件が決まっている

発動するスキルとその条件は、パーツの種類によって異なる。左のゼニスレヴの場合、肩用の武器を装備しなければ、スキルが発動する可能性が生まれる。どんなスキルが発動するかは、一度発動するまで伏せられている。

スキルの発動する状況



亮五の乗っている107式強盾の場合、発動条件は連射系の武器を装備していること。この画面のように、マシンガンを装備させておけばよい。





スキルの発動する条件を満たす装備をしたうえで戦闘し、運が良ければスキルが発動。「???」の表示が変化し、発動したスキルの名前を告げる。

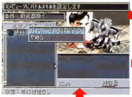
発動したスキルはコンピュータに登録される

スキルが発動すると、その戦闘終了後にコンピュータへ登録できる。登録されたスキルは以後、コンピュータから外さない限り、一定の確率で発動してくれる。このため、あるパーツのスキルが発動した後で他のパーツに差し替えても、覚えたスキルを損なうことなく、新たなスキルを増やせるのだ。

『絶対先攻I』発動!





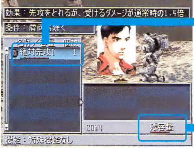




戦闘終了後登録画面へ

発動した「絶対先攻I」を登録しておけば、別の機体に乗り換えても一定の確率で発動する。

登録画面解説



スキルの容量

スキルには、種類によってそれぞれ容量が定められている。当然、そのスキルが便利なものであれば、容量は大きくなる。

COMの容量

コンピュータにも容量が設定されており、これを超える量のスキルを登録することはできない。容量はコンピュータにより異なる。

スキルの登録次第で連鎖も発生

コンピュータに複数のスキルを登録しておくと、スキルが連続で発動することがある。この場合、1回の戦闘で何度も相手に攻撃を加えられる。ちなみに、同じスキルをいくつもコンピュータに登録した場合は、その発動する確率が、1個だけ登録しているときよりも上昇する。

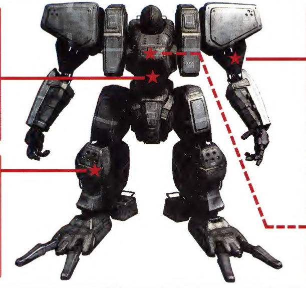


○スキルは4回以上連続で発動するときもある。敵機を一瞬で倒すことも

パーツと武器の組み合わせによる理想の機体作り

パーツによって覚えられるスキルが決まるようになったため、キャラの育成方針に合わせた機体の作製が必要になる。まずはパーツを組んで独自の機体を作るというシステムをおさらい。

ヴァンツァーを構成する4つのパーツ



ボディ BODY
機体の全体的な戦闘能力を大きく左右する、最も重要なパーツ。これが破壊された機体は、戦闘不能になってしまう。また、このパーツには出力というパラメータが設定されている。この数値が高いほど、重いアームやレッグ、武装を装着することができる。

レッグ LEG
機体の移動力に関わるパーツ。基本的に2足歩行タイプが多いが、悪路を苦にしないホバータイプもある。これが破壊されると、移動力が著しく減少する。今回は、同じ地形であれば、一直線に長距離移動できる機能を備えることもできる。

アーム ARM
左右2本に分かれており、それぞれ種類の違うものを装備することもできる。肩と腕部に、武器の装備が可能。また、武器を装備しなくても、パンチで攻撃できる。アームが破壊されると、装備している武器は使用不可能になり、その機体は役に立たなくなる。このため、マメに回復することが必要。

バックパック BACK PACK
機体の機能を拡張するためのパーツで、装備しなくてもかまわない。回復アイテムなどを収納できるものと、ボディの出力を向上させるものがある。重武装の機体を作るためには、後者が必須。

ヴァンツァーの武器一覧

●マシンガン
命中率と攻撃力が低い代わりに、1回の戦闘で10発前後の弾を一斉発射できる。それぞれの弾が敵機のどのパーツに当たるかはランダム。

●ライフル
射程が長いうえに、命中率や攻撃力も高い。しかし、1回の戦闘で1発しか発射できないため、外したときのリスクが大きい。

●ショットガン
命中率は高いが、攻撃力が低く、射程も短い。1回の戦闘で10発前後の弾を発射できる。マシンガンとは違い、敵機のすべてのパーツに弾が当たる。

●火炎放射器
攻撃力は高いが、射程が短い。攻撃時に使用するAPの量を3段階から選ぶことができ、それによって一度に発射できる回数が変わる。

●ミサイル／グレネード
肩に装備する武器。至近距離の敵には攻撃できないが、射程がべらぼうに長く、反撃も受けない。グレネードの場合は、一度に複数の敵を攻撃できる。

●格闘武器
敵に隣接しないと攻撃できず、また、相手が射撃系の武器で反撃してきた場合は、先制できない。その代わり、命中率と攻撃力は最高。

●シールド
今回は肩でなく、腕に装備するようになった。敵に攻撃されたときに選択すると、ダメージを半減できるうえに、ボディなどに攻撃を受けずに済む。

ヴァンツァーのパーツは敵から奪うべし

パーツは前作と同様、ショップでも買えるが、以下の方法で戦闘中に敵から奪うこともできる。これにより、ショップでは売っていないレアなパーツを入手することができる。

敵を投降させる





❍敵のHPを削ると、戦意喪失の状態になることがある。さらに攻撃すると投降し、戦闘終了後にその機体をもらえる

強制排出の利用



❍敵を攻撃したときに、ある条件を満たすと、敵機のパイロットが機体から強制的に降ろされる（強制排出）。この間、無人の敵機は無防備になる

乗り換え



❍敵機のパイロットがいない間に、味方を機体から降ろして、敵機に乗り換えさせられる

パイロット撃破



❍機体から降ろされた敵パイロットを倒す。すると、ステージクリア後に敵機が手に入る

タイプ別ヴァンツァー構成例

本作では、各パーツと武器の組み合わせによって、さまざまな機体を作ることができる。ここではその例を、4タイプに分けて紹介する。また、タイプに適したスキルと、その効能も併記。スキルとの相性が良ければ、機体をより強くできるのだ。

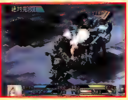
格闘系



格闘武器を装備し、敵に突進するタイプ。攻撃力が高いものの、先制がしづらく、遠距離から撃たれたら反撃できないというハンデがあるため、機体を耐久力の高いパーツで組み立てる必要がある。

●重要スキル
絶対先攻 I

発動すると、無条件で先制できるため、ハンデを解消できる。しかし、反撃された場合はダメージが1.4倍になってしまうというリスクもある。



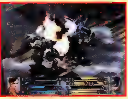
●重要スキル
ダブルパンチ

文字通り、両手で連続攻撃ができるスキル。敵に与えるダメージが単純に倍になるうえに、得られる経験値も通常時の倍になるというメリットもある。

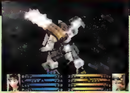


●重要スキル
アンチブレイク

発動すると、パーツが破壊されるほどのダメージを受けても、HPが1だけ残る。これで「アームが壊れて敵に反撃できない」という事態を回避できる。



遠距離射撃系



肩にミサイルないしグレネードを装備し、援護射撃をする。これらの武器は重いため、ボディは出力の高いものにする必要がある。また、使用回数に制限がある武器でもあるので、弾数回復アイテムも必須。

●重要スキル
熟練3アップ

発動すると、その戦闘時に限り、パイロットの熟練度が上昇し、通常より高いダメージを与えられる。逆に、敵の熟練度を下げられるものもある。



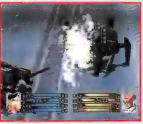
射撃系



マシンガンやライフルなどの重火器を装備したタイプ。アームの破壊に備え、両手に武器を持たせるのがベター。攻撃力は高くはないが、確実に敵にダメージを与えられるし、スキル次第で大ダメージも見込める。

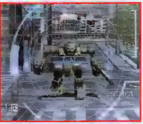
●重要スキル
弾数UP I

マシンガンやショットガンといった連射系の武器の発射弾数を1.2倍にする。このタイプの非力さを補えるスキル。同系列で、発射弾数の増加量がさらに高くなるものもあるらしい。



●重要スキル
ズーム I

発動すると、画面が敵機にズームインし、命中率が上昇する。近距離射撃系の武器ならば、どれとも相性が良い。特にマシンガンのような、命中率に不安のある武器の使用時には必要。



万能系

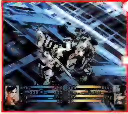


片手に格闘武器、もう一方の手に重火器を装備。これで一応オールラウンドに戦えるが、能力が中途半端になりがち。なお、さらにミサイルなど、肩用の武器を装備するのは、重量制限の関係上難しい。

●重要スキル
ダブルアサルト

まず格闘武器で殴ってから銃を撃つという連続攻撃ができる。このタイプの機体を使うのであれば、必須のスキル。







新たに追加・変更されたスキルの戦法への影響力

今作では新たなスキルが追加されており、また、前作にもあったスキルの中には、名称や効能が変更されたものもある。これらのスキルが実戦にどのような影響をもたらすかを解説。

ダブルショット

●ひとつの武器を使い込む必要が

近距離射撃用のスキル。発動すると、両手に持った銃を同時に発砲する。前作にも「スイッチ」という似たようなスキルがあったが、ダブルショットの場合、両手に持つ武器が同系統の銃でなければ発動しない。よって、このスキルを有効に活用するには、1つの武器を集中して使い込み、熟練度を上げる必要がある。

両手の銃で連続攻撃







↑ショットガンの場合はカンスピンをしてから撃つなど、発動した際にはヴァンツァーが武器ごとに違う特殊な動作を見せてくれる

Armブレイク

●射撃系でも一撃必殺が見込める

発動すると、敵のアームを一撃で破壊することができる。うまく発動してくれれば、敵から攻撃手段を奪って反撃不能にすることができ、射撃系でも一撃必殺が見込める。他に敵のレッグを一撃で破壊できるスキルなどもあると思われる。





敵のHPを見ればわかるように、耐久力に関係なく、一瞬でアームを破壊している。敵の先手を取ったときに発動してくれれば、攻撃される前に戦闘不能にできるのだ。

人間DMG I

●敵パイロットのみを倒して機体を奪える

グレネード以外の武器ならば、どれでも発動させられるスキル。敵機だけでなく、そのパイロットにもダメージを与えられる。これでパイロットだけを倒せば、敵機は無人の状態になる。この場合、敵を投降させたときと同様、クリア後に敵の機体を入手できる。





敵パイロットのHPを奪う。運良く連続で発動してくれれば、パイロットだけを倒せる。機体から降りたパイロットには攻撃がなかなか当たらないので、強制排出されたパイロットを倒すよりも効率良く機体を奪える。

シールドAtk I

●攻防一体の攻撃が可能に

今作のシールドは前作よりも使い勝手が良いものになった。しかし、腕部に装備するようになったため、他の武器と併用しづらくなっている。それを解消してくれるのが、このスキル。発動すると、敵の攻撃を防御した後で、盾で殴り返せるのだ。



↑前作までのシールドは効果が薄く、気休め程度にしかならなかった

シールドでブン殴れ





↑→敵に攻められても、シールドを持ったアームさえ破壊されなければ、すぐさま反撃に転じることができる。こちらの被害を最小限に抑えつつ、相手にダメージを与えられるのだ

※参画面写真で 2 とあるものは、『フロントミッション セカンド』の画面です。

Fallショット

●敵の反撃を抑えつつ攻撃できる

近距離射撃用のスキル。この攻撃が命中すると、敵のAP（ヴァンツァーの行動の際に必要となるポイント）が半減する。このため、敵は反撃しようにも、APが足りなくて行動不能になることがある。APを大量に必要とする遠距離射撃系の敵に有効。





○命中すると、敵は派手に転倒する。確実にダメージを与えつつ、反撃を未然に防ぐことができるのだ。発動するかどうかは運次第とはいえ、覚えていれば比較的安心して戦闘できる

アンチDMG80

●射撃系の敵に対して安心して戦える

発動すると、敵に攻撃されても、ダメージが80以下ならば無効化してしまう。マシンガンやショットガンといった威力の低い弾を何発も発射する武器に対してはほぼ無敵となる。相手に先制されやすい格闘系ヴァンツァーに覚えさせておくとよいだろう。他にも、より大きいダメージを無効化できるスキルがあるかも。



○相手が格闘系だった場合は、まったく意味をなさないので過信は禁物

敵属防無効

●敵に応じて装備を変えずに済む

ライフルは貫通系、ショットガンや格闘武器は衝撃系というように、武器にはそれぞれ属性が設定されている。そして、敵ヴァンツァーのパーツには特定の属性防御が設定されていることがある。このスキルが発動すると、それらの属性防御を無視してダメージを与えられる。たとえば、衝撃系に耐性がある敵をショットガンで撃っても、ダメージが軽減されずに済むのだ。



○前作ではパーツの種類ごとに、装甲の属性が設定されていた。今回は・？



○相手の属性を考えずに攻撃しても、これさえ発動すれば問題なし

包囲射撃

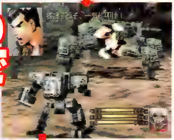
●ユニット間の連携がより重要に

近距離射撃用のスキル。これを覚えているキャラが敵に攻撃した際、その周囲に射撃武器を装備したキャラが配置されていた場合、ランダムで発動。周囲のキャラと一緒に、一斉射撃をして大ダメージを与えられる。これが発動するかどうかは、周囲のキャラと敵との位置関係にかかっている。よって、このスキルを有効に活用するには、敵を包囲するように考えてキャラを配置する必要がある。



3人がかりで一斉射撃！







○○3体で敵を取り囲んだ状態で発動したケース。周囲の仲間がセリフを叫びながら攻撃に参加してくれる。キャラごとに別々のパターンのセリフが用意されている

MIDASをめぐって対立する世界の3大陣営

USN軍のエマが開発したエネルギー発生装置、MIDAS。これをめぐる各国の衝突が、本作のストーリーの核となる。それぞれの陣営について、主な登場人物とともに解説。

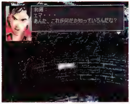


MIDASとは？

金原子核線と呼ばれる新種の放射線を発生させ、エネルギーを抽出する装置。エネルギー発生時の状態が不安定になると、爆発を起こすため、爆弾に転用できる。核爆弾と違って汚染の心配がないという、強力な兵器になるのだ。

⬆⬇オープニングの1シーンより。作業用のヴァンツァーにより、運び込まれているコンテナの中に、問題のMIDASが…





⬆横須賀基地で起きたMIDASのコピー爆発事件が、ストーリーの発端に

分岐によって各キャラの立場は大きく変わる

本作のストーリーは、序盤から大きな2つの流れに分岐する。1つは主人公の妹、アリサを、もう1つはMIDASの開発者、エマを軸としたもの。どちらのストーリーを選ぶかで、主人公たちの立場は大きく異なり、それに応じて登場人物も、敵になったり味方になったりと、関係が変化する。



⬅冒頭の沖縄のイベントで、ストーリーは分岐





⬆エマ編では襲撃してきたリュウが、アリサ編では協力してくれるなど、同じ人物でも立場が正反対になる場合も

OCU（オシアナ共同連合）

「Oceana Community Union」の略。アジア諸国が経済的に自立することを目指して、2026年に形成された経済共同体。日本、オーストラリア、東南アジア諸国による「バンコク経済帯」が母体。

2102年に、加盟国であるアロルデシュ（現在でいうバングラデシュ）において、独立を求めるクーデターが発生。以降、東南アジア諸国で独立運動が盛んになり、共同体としての意義が問われている。

OCUジャパン

OCUの方針により、軍備が拡大され、自衛隊は日本国防軍として生まれ変わっている。その横須賀基地に、秘密裏に運び込まれたMIDASのコピーが爆発。この事件を皮切りに和輝は戦いの道へ進むことに。



武村和輝

⬅本作の主人公。横須賀基地の事故現場を見てしまったため、世界的規模の陰謀に巻き込まれてしまう



武村アリサ

⬅和輝の義妹。大学に通いつつ、軍施設に勤務。爆発事件の際に横須賀基地にいたらしいのだが…



武村伊佐夫

⬅和輝の父。日本国防軍少佐。反発的な息子と仲が悪い風を装っているが、実は子供たちへの愛に厚い



草間亮五

⬅和輝の中学時代からの悪友。ひょんなことから和輝と行動をともにすることになる。性格は軽く、女好き



新条美穂

⬅交通課に所属している婦警。おっとりとした性格とは裏腹に、物事に対する分析能力は極めて高い

OCUシンガポール

この時代には飛躍的な発展を遂げており、世界有数の近代国家となっている。分岐によっては、ユンと出会うことに。



ユン・ライファ

⬅ハッキングやスパイ活動などを金で請け負う、腕利きのスペンサー。「この世は金がすべて」がポリシー

OCUオーストラリア

OCUの中心をなす国家の1つ。今回の事件にも大きく関わる。分岐によっては、メイヤーに出会うことになる。



メイヤー・エドワード

⬅OCUの諜報機関、CIUの諜報部員。任務内容については不明。酒とギャンブルが好きな、豪快な女性

OCUフィリピン

アロルデシュにおけるクーデター事件の余波から、反政府ゲリラが結成され、激しい反抗運動を起こしている。



ファム・ルイス

⬅いわゆるわがままなお嬢様。ゲリラに参加しているが、その性格が災いし、仲間に迷惑をかけてばかり

USN（ニューコンチネント合衆国）

「United States of New Continent」の略。21世紀にアジアで推進されていた共同体運動に影響を受け、南北アメリカも統合への道を歩むことになる。その結果、アメリカはUSNとして生まれ変わっている。OCUとはハフマン島の利権をめぐり、何度か衝突している。

USN軍

規模は世界最大レベル。ハフマン紛争時には、90万人以上の将兵を投入。紛争終結後、徐々に戦力を削減しているが、太平洋の重要拠点には大量の戦力が割かれ、常に有事に備えている。MIDASはUSN軍科学研究所に所属するエマによって開発されている。アラスカ基地から盗まれたMIDASの奪還のために、軍はFAIと共同で作戦を行っている。



エミール・クラムスコイ

●愛称エマ。MIDASを開発してしまったことを悔やんでいる



マーカス・アレン

●豪快でマイペースな性格。愛する家族を守るため、軍に入隊

FAI

CIAやNSAといった諜報機関が、USNの成立時に統合されたもの。国外で活動する外報部と、国内で活動する内報部に分かれている。



デニス・ヴァイカート

●エマとともに横須賀基地の調査のため派遣されたエージェント



ルカーフ・ミナエフ

●若きエリート。他人を見下した態度をとりがちなところがある

パープルヘイズ

FAIが大規模な作戦を実行する際に、戦闘や諜報活動を行う、直属の実行部隊。全8人の隊員の中から、隊長のジョーを含む3人が、今回のMIDAS奪回作戦に参加する。



ジョー・ベーカー

●持ち前の陽気さで、隊員の恐怖心を薄れさせる優秀な隊長

大漢中人民共和国

2112年に国家主席となったジエ・ボリアオが、資本主義化の行き過ぎを食い止めるために政策を変更し、集権国家の形成を目指している。

大漢中人民共和国陸軍

陸軍のエリート部隊である快速反応部隊、緊急時の作戦に当たる緊急展開軍、国内の各重要拠点の防衛を担う常強軍などから構成されている。



リュウ・ハイフォン

●総司令部の情報部に所属している、冷静沈着な諜報員。非常に実直で、人を信用させる何かを持っている。エマ編でもアリサ編でも、物語のカギを握る



ラン・ショウホァ

●快速反応部隊の副隊長。どんな任務でも、命令に忠実に、効率良く遂行していく優秀な軍人。家族をゲリラに殺されたという悲しい過去を持つ



リィ・ジャンメイ

●かつては快速反応部隊に所属していたエリート。しかし、ある作戦で自分の村が焼き払われ、家族を失う。以後、軍に幻滅した彼は、傭兵となって各地を転戦

華蓮団

大漢中の各地で活動している反政府組織。10代の学生から、70代の老人まで、幅広い年齢層の人々が参加している。リーダーのホアンは、ジエが国家主席となり、新国家を設立する際に政府を追われた元副主席。優秀な副団長、ルオ・チェンとともに、団を束ねている。



ホアン・モッグション

●圧倒的なリーダーシップで団をまとめている団長。部下からの信頼も厚く、国外にも信奉者がいるという。デニスとは旧知の間柄らしい

呉龍

世界各地で活躍している、国籍不明の傭兵部隊。メンバーはいずれも戦闘のエキスパート。EC出身のルドルフとハタリが、11年前に組織を抜け、活動を開始したことに始まる。現在は大漢中軍寄りの仕事を請け負い、USNと戦っている。



ルドルフ・カイザー

●呉龍の創設メンバーにして隊長。極めて高い戦闘・作戦能力を持つ、戦闘のプロフェッショナル。しかし、敵と交戦しながらもジョークを飛ばすという、人間味あふれる人物



ハタリ・カウティリヤ

●部隊の最年長メンバー。ルドルフとは部隊結成以来の同胞であり、何も言わなくても互いの考えを理解できるほど。欲がなく、和を重んじる性格



エミリオ・グスリー

●EC軍に入隊するも、組織というものになじめず除隊する。その後傭兵部隊を転々としたのち、呉龍に入隊。かなりの見栄っ張りで、口が悪い



レベッカ・シドンズ

●アフリカ某国の内戦で両親を失い、そのときに助けてくれたルドルフに頼み込んで傭兵となる。その後、ハタリの勧めにより、副隊長となる



グレゴリ・ヘンゲル

●USNに徴兵され、戦争に参加したときの感覚が忘れられず、兵役が終わってすぐに傭兵になる。緊張感を求め、常に前線に出ることを望む

「北欧神話」をベースにした完全ファンタジーRPG



地上界ミッドガルド

本作の中で人間の住む世界。そして、あまりに暗い世界。戦争、貧困、疫病、殺人、裏切り…。

地上界の人間たちには、常に「死」が隣り合わせに存在する。

ゲーム中では、主人公である「ヴァルキリー」の主な活躍の場となる世界である。ヴァルキリーの冒険を通して見る地上界ミッドガルド。プレイヤーの目には、どのような世界に映るのだろうか。

ゲームに登場する神々と人間たち

本作のストーリーは北欧神話の設定をベースにしたオリジナル。ここでは、その主要キャラを紹介する。

●ヴァルキリー　本作の主人公。

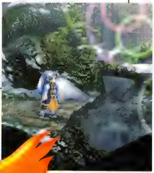
●オーディン　神界ヴァルハラを統べる主神。「ラグナロク」をおそれ、ヴァン神族との戦いを繰り返す。

●フレイ　オーディンとヴァルキリーの間を取り持つ女神。

●プラチナ　貧しい村の娘。彼女の死から本作の物語は始まる。

●ルシオ　プラチナの幼なじみ。彼女の死が、彼の心に深い傷を残す。

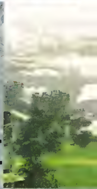
●メルティーナ　魔術の知識を得るため、天界へ行くことを望む女性。



Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

VALKYRIE

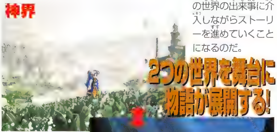


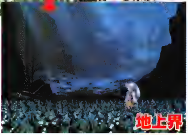


魂を狩るため地上に降り立ったヴァルキリーの物語

本作の世界は、2つの世界で構成されている。ひとつはオーディンの命令を受けたヴァルキリーが、魂を狩り集めたキャラを育てる「地上界ミッドガルド」。もうひとつが「ラグナロク」に勝利するため育てたキャラを送り込む「神界ヴァルハラ」。プレイヤーはヴァルキリーを操り、地上界と神界、2つの世界の出来事に介入しながらストーリーを進めていくことになるのだ。

2つの世界を舞台に物語が展開する!





○○物語自体は主に地上界ミッドガルドで進むことになるが、神界ヴァルハラで起きている戦争のことも考えて冒険をしていかなくてはならない。その行き来の方法はまだ不明だが、なぜか神界・地上界ともにそっくりな場所が登場する。この2つの場所には何か深い関わりがあるのだろうか?

『ヴァルキリープロファイル』のゲーム進行

地上界での行動	①耳をすます	ヴァルキリーは、まず地上界で死に瀕した人間の魂の叫びを聞き、その声の下へと向かう。要はここで魂を狩るべきキャラの選択を行う。
	②魂を迎え入れる	ヴァルキリーの姿を見た人間は、自分が「死」を迎えたことを知り動揺する。魂を狩られた人間は「仲間」として共に行動することになる。
	③仲間と共に戦う	次にすべきことは、仲間になった魂を鍛えること。地上界に存在する不死者やネクロマンサーと戦い仲間たちを成長させていく。
神界への行動	④神界転送	「ラグナロク」の戦いを有利に進めるため、育てた仲間の魂を神界に送る。神界の状況や仲間の強さで送り込む仲間を決定しよう。
	⑤神界イベント	仲間は神界の戦争に参加する。その際、天界にいる仲間はプレイヤーが操作することはできない。戦況はフレイが随時見せてくれる。
	⑥自分自身の成長	敵と戦うと、仲間だけでなくヴァルキリーも成長する。その成長によって様々な結末を迎えるマルチエンディングになっている。



神界ヴァルハラ

主神オーディンの支配するアース神族の世界。ある日、オーディンに「ユーミルの首」が世界の終末「ラグナロク」が近いことを告げる。オーディンはヴァルキリーを呼び、来るべきラグナロクに備えて、地上界の優秀な死者の魂を狩り集めるように命じた。

神界は、ヴァルキリーが育てた魂が活躍する世界。ゲーム序盤では、プレイヤーが神界に直接介入することは少なそうだ。

PROFILE™

『スターオーシャン』シリーズを世に送り出した「トライエース」の新作がエニックスから発表された。今度は「北欧神話」の設定の中でオリジナルストーリーが繰り広げられるRPG。「神と人間」の生き様が描かれる本作。その世界観やシステムから、ゲームの概要をひも解いていこう。

RPG	エニックス	2ブロック	1人専用	枚数未定
	99年冬発売予定 / 価格未定			
	DUAL SHOCK(振動)対応			

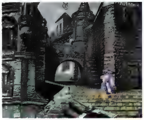
北欧神話用語① ここでは、実際のゲーム内容と関係するかどうかは別として、ゲーム中に登場する「北欧神話」についての用語を説明する。知っているとゲームに生きるかも?
●北欧神話・ノルウェー、フィンランド、アイスランドのゲルマン民族によって伝えられた神話。神話にしては世界の終末まで語られる珍しいもの。

2Dの横スクロールで表現される移動マップ

本作で実際に冒険するマップは、すべて横からの視点で描かれたものになっている。

そのメリットとして、多重スクロールによる遠近感の表現、キャラが大きく描かれることによる動作表現の向上がある。

これらの特性を生かすことで、常に映画のような場面描写が可能になったのだ。

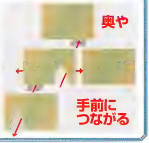


⬆アドベンチャーやアクションのようにも見えるが、れっきとしたRPGの画面

マップのつながりイメージ

平面(2D)で表現されているマップ。横はもちろん、奥や手前へつながることで移動可能範囲に広がりを持たせている。

奥や手前へ移動可能な場合は、画面上に矢印と行き先が表示され、その時に上や下を押すことで別の軸に存在するマップに移動することができる。



ダンジョン内ではアクション操作もアリ

横スクロールマップで採用された要素として、ダンジョン内でのアクション性がある。

単なる移動フィールドではなく、ゲームを楽しませるための手段として生かされているぞ。

ダンジョン内でできるアクション

ジャンプ



ダンジョン内では、キー入力の長さでジャンプに高低差がつけられる。通常の移動マップ時はジャンプに高低差はない。

スライディング



狭い所を通るのに使うことになるはずのアクション。攻撃判定などは無いらしいので、いわゆるひとつの移動手段だ。

持つ



自分の足元や手元にあるものを持ち上げる。宝箱や、自分で撃ち出した「氷」のかけらなどを持ち上げることができる。

剣をふる



スイッチを入れたり、物を壊したりできる。アクションRPGではないので、敵にダメージを与えることはできない。

投げる



手に持っている物を投げる。宝箱の場合は、投げて地面に落ちると宝箱が開く場合もある。ほかにはどんな効果が!?

氷を撃つ



冷気を飛ばして氷の足場を作る。敵シンボルに直接当てれば、凍って接触しなくなる。その敵を足場にすることもできる。

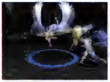
ゲーム中で表現されるマップのつながりについて

それでは実際にゲーム中でのマップのつながりを見てみよう。モデルは「コリアンドル村」。マップ間の赤い矢印はそこでつながっていることを表す。

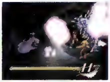
基本的には村の中を通る1本の大通りを横に移動していくのだが、家の前や奥へ続く道がある場所では矢印と名前が表示される。表示されている間にその矢印方向のボタンを押せばそちらに移動できる、と言う訳だ。



⬆画面の手前と向こう側ではスクロール速度が違う　これが多重スクロール



⬅戦闘シーンでさえも2Dで表現されている



⬅背景は戦闘が起きた場所に準じて表示される

コリアンドル村背景

この村は、物語の冒頭に登場するキャラ、「プラチナ」と「ルシオ」の生まれ故郷。本作の舞台となる大陸の、もっとも北に位置する王国「ヴィルノア」の北部山岳地帯に位置する。その寒さゆえ、村人の生活は苦しく、毎日の暮らしさえも満足に送れないような貧しい村。この村で「プラチナ」は母親から邪魔者にされ、毎日のように凍える水を汲む仕事をさせられているらしい。





北欧神話用語②

●**ヴァルキリー**　戦場の上を舞い、勇敢な戦士の霊魂を神界ヴァルハラに連れていく死の女神たち。ワルキューレともいう。　●**オーディン**・神々の中では最長老で、偉大なる主神としてアースガルド(神々の国)に君臨している。　●**ユーミル**・霜の巨人で、もっとも最初に生まれしもの。オーディンに倒された。

アクション操作ナシで連続攻撃がキメられる戦闘システム

本作の戦闘は、敵のシンボルに接触すると起きる「シンボルエンカウント」を採用。ダンジョン内では常に敵の姿が表示されており、戦闘を行うかどうかを自分で決めることができる。

実際の戦闘では、敵と味方が交互に攻撃し合う「ターン制」。その攻撃方法は、パッドの各ボタンにキャラが割り振られており、ボタンを押した順番通りに攻撃する、というものだ。

押したボタンの順番通りに攻撃が発生

各ボタンのキャラには、3つまで攻撃技を持たせることができる。つまり、同じボタンを3回押せば、ひとりのキャラが続けて3回攻撃することになる。

この時、ほかのキャラのボタンを織り交ぜれば、敵に連続攻撃(コンボ)を行うことができる。

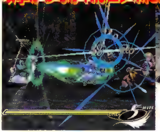
1つのボタンに1人のキャラが対応



- ○…メルティーナ
- △…アリューゼ
- □…ヴァルキリー
- ×…ルシオ

この場合だと、○、△、□、×と押せば、メルティーナ→アリューゼ→ヴァルキリー→ルシオの順に攻撃することになる。

攻撃がつながればコンボに!

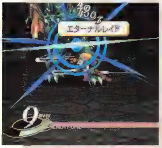




◆◆敵を浮かす性質の攻撃を織り交ぜると攻撃がつながりやすい。4人がかりでボコボコだ! ちなみに、敵の攻撃はコンボにならない

コンボによる必殺技の数々

コンボがうまくいくと、最後に攻撃する仲間のキャラを選択することになる。各キャラごとに様々な必殺技が用意されており、画面には技名も表示される。その威力とエフェクトは必殺技の名にふさわしい。



◆各キャラの必殺技は、攻撃か多段ヒットするものか多い。敵にガシガシダメージを与えてくれる強烈な攻撃。当然そのエフェクトは通常攻撃の比ではない。技の名前も表示されるので、覚えてお気に入りの必殺技で敵にトドメを刺そう

魔法系の必殺技!!



◆◆雷の力を敵にお見舞いするライトニング・ボルト めちゃシビれてる

ルシオの空中必殺技!!



◆◆敵を上へ浮かした後、追いかけるようにジャンプ。おもいっきり下へ叩き付ける

突進!



斬り上げ!!



◆◆めちゃめちゃ長い剣を持つアリューゼの必殺技。剣をつがえて突進した後、敵の足元から剣で上に斬り上げる。敵なんかもう燃えちゃってますけど…

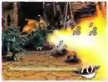
北欧神話用語③

●**ラグナロク** 世の終わり、終末、神々の暗闇、世紀末などの意味を持つ。神々の戦争によって引き起こされた出来事。 ●**ヴァルハラ**…オーディンの住む宮殿。神族戦争に参加する勇士の魂が集められている。 ●**ミッドガルド**…ユーミルの眉毛で作った追根で囲まれた領域。人類が住む場所として与えられた。

「プリレンダリング」で描かれる美しき世界

2Dで表現されているマップは、レンダリングで描かれたCGに手で修正を加えた「プリレンダリング」を採用。写実的な質感と、手書きの温かみを併せ持つグラフィックになっている。

また、家の扉など、アニメーションする部分はムービーを使っており、スムーズな動きを表現するのにも成功している。光の表現といい、「情緒」を感じさせるグラフィックだぞ。



○すべてにこだわって描かれたグラフィック



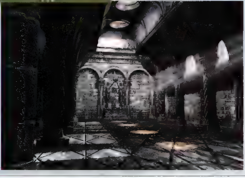
○背景はプリレンダリング、キャラはドット絵だ

地上界ミッドガルド

人間の住む世界。当然雑多なものが入り混じり、いわゆる「人間らしい生活感」の溢れる世界が表現されている。中には日本や中国を感じさせるマップまであり、これら風景の多さからして、移動できるマップはかなり多岐に渡りそうだ。



城



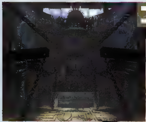
○[illegible]よって あたかもそこに建造されているかごとき城。高名な王の城だろうか？



奴隷市場

○人か人を売るような世界 それか地上界ミットカルトの本当の姿た ウァルキリーか救うべき魂はここにあるか？

ゴーラ教団本部



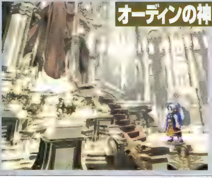


○○ゴーラ教団とは邪教だろうか？ 建造物の壮大さから見て地上界ではかなりの力を持った教団に見えるが…。この場所にも魂が待っている

神界ヴァルハラ

神々の、オーディンの住まう世界、神界ヴァルハラ。眼下には雲が広がり、そこが天界であることを否応なく感じさせる。建造物もミッドガルドとは違い、荘厳にして美麗なものが多いようだ。はたして、神界にはどんな用事で来ることになるのだろうか？

オーディンの神殿



○差し込む光、光る玉座、まさにオーディンのいるべき場所として申し分の無い場所だ

鈴蘭の谷



○ミッドガルドにもあった鈴蘭の谷が、ヴァルハラにも。ただし背景は雲の上。山々に囲まれたミッドガルドの鈴蘭の谷とは一味違うようだ。ちなみに、舞い散る鈴蘭の花びらもプリレンダリングで描かれており、風の表現に一役買っている。まさに必見のシーンだぞ

○後ろにある石像はヴァルキリーかモデルになっているように見える。その奥、城の奥の方か、空気遠近法でかすんだ感じに表現されているのもこだわりを感じる。神界では、とんなイベントかヴァルキリーを待っているのだろうか

神殿の前



町並みや建造物



古びた民家とて手抜きなし。古臭い家なら古臭いなりに描かれる。木もいいカンシ

カメラかパーンするような所は当然全部描いてある



また町の人はいないが、町並みも洋館も人々か生きる場所としてそれらしく表現。奥には巨大な教会のようなものか見える

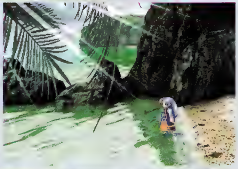
扉など、移動する場所か奥の方にある場合は、ヴァルキリーの姿か縮小される事よ か、その場所までテクテク歩いていくぞ

外の風景



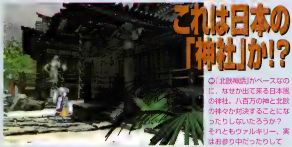


フ レンダ リンク 建造物だけでなく自然の風景 る



南国を思わせる海辺にたたずむヴァルキリー。海水の半透明かすごくキレイ。そして日差しも ここには迷える海賊の魂を救いに来ることになるのかも

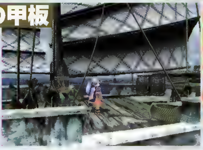
これは日本の「神社」か!?



「北欧神話」がベースなのに、なぜか出て来る日本風の神社。八百万の神と北欧の神々か対決することになったりしないだろうか？ それともヴァルキリー、実はお参り中だったりして

船の甲板

移動手段!?

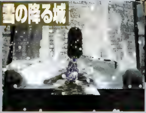


空を飛べるヴァルキリーが船を使って移動するとも思えないが、仲間がいる場合は使うことになるのかも。でも仲間も魂だから関係ないか

地上界のダンジョン

ダンジョンといっても、パッと見た目には普通のマップと変わりはない。ただ、その違いはヴァルキリーが鎧姿になっていることで判断できる。もちろんそのおどろおどろしさや、複雑な構造から「敵の巣くう場所」ということは何となく理解できようものだ。

雪の降る城



ちらちらと雪が舞い落ちるエフェクト。ダンジョンの中にもこんなシーンか用意されている

石板のある部屋



さらされたような巨大な柱、今でこそヒビか入ってしまっているが、何かを封じ込めていたような石板、なにか巨大な敵かここに封じられていたのかもしれない。一体どんなバケモノがウァルキリーをそして仲間を待ち構えているのだろうか

ボスの部屋



奥移動の矢印をたどって入った部屋には、巨大なドラゴンがいた！ ヴァルキリーがひざまずいているのは、もしかしたらこのドラゴンにやられてしまったからかもしれない!?

北欧神話用語④

●フレイ 豊饒の神。ヴァン神族の最高神。フレイとは「主人（ロード）」を意味する。ラグナロクでは、炎の巨人スルトと戦うとされている。 ●おまけ 曜日の名には北欧神話の神々が由来とされるものもある。チュール（Tuesday）、オーディン（Wednesday）、トール（Thursday）、フレイヤ（Friday）など。



機体の行動パターンのプログラムが勝負を決める!

シミュレーション	アートディンク 10月上旬発売予定 6800円 DUAL SHOCK(振動)対応	7~14ブロック	2人同時	CD1枚

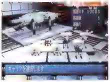
無人機動兵器「OKE」をボディや武装、行動パターンに至るまで自分で設定し、戦わせる。機体をとことん作り込み、勝ち抜いていくというシステムの魅力に迫る。

無人機動兵器「OKE」を指揮し勝利を収める

人類が宇宙に居住している時代が本作の舞台。無人機動兵器「OKE」を指揮し、火星で勃発した紛争を戦い抜くのだ。まずは、ゲームの全体的な流れについて解説しよう。

1 部隊編成

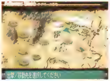
まず最初に部隊を編成。戦場に投入するOKEを設計し、行動パターンをプログラムしたらキャリアに搭載。搭載できる機体の数には制限があるので、機体は厳選する必要がある。



○各キャリアごとに搭載できる機体の数は異なる

2 作戦エリア選択

部隊編成を終えると、次の作戦について説明がなされる。場合によっては作戦エリアを選べることもあり、その選択によって出現する敵や、その後のストーリー展開が変わる。



○エリアの選択によって、難易度も大きく変動

3 マップ攻略

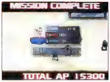
作戦エリアを決めたら、いざ戦場へ。ターン交代制のシミュレーションへ移行する。OKEを戦わせて、「敵の全滅」といった各ステージごとの勝利条件を満たせばマップクリア。



○OKEに攻撃を指示。戦闘シーンでは設定したプログラム通りにOKEが自動的に行動する。状況によっては、最大7体の機体が一度に戦う

4 戦後処理

マップをクリアしたら、傷ついたOKEの修理などの戦後処理を行う。また、このときに敵のキャリアを破壊していた場合、それに搭載されていたOKEが手に入ることもある。



○これが済んだら再び部隊を編成して次の作戦へ

ハードウェアを設計し、独自の機体を作る

OKEを作るには、まずハードウェアを設計する必要がある。これはボディやアーマーなどの5つの要素から構成されており、それぞれを組み合わせることによって、攻撃力重視のものや、スピード重視のものなど、作戦に応じた機体を作れる。

ボディ

ボディには大別して2脚型、多脚型、車両型、ホバー型、飛行型の5タイプがある。機動性や踏破性、耐久力などがそれぞれに設定されており、作戦に応じて使い分ける必要がある。また、機体によって各装備の積載可能量も異なる。

ボディの一例

エッグノッグ



突出した能力はないが、遠距離戦と近距離戦、どちらにも対応でき、オールラウンドに使える。

ノーランダー



機動性が高く、敵をかく乱するのに向いている。格闘能力が重視されており、重装備はできない。

パークドッグ



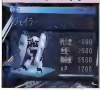
自動的に付近の敵を攻撃できるオートガンを装備。他のボディと違い、移動中でも攻撃可能。

キューケン



偵察任務用の機体。戦闘には不向き。装備とプログラム次第で、補助系のユニットとして使える。

ジェイラー



相手の攻撃をほぼ無効化してしまう大型の盾を装備。正面からの撃ち合いにめっぽう強い。

ローケン



車両型の機体。機動性が非常に高く、また、重装備にも耐えられる。対空戦闘が得意。

アーマー

ボディの装甲をさらにブ厚いものに換えれば、機体の耐久力をさらにアップさせられる。ただし、厚いものほど重量が大きくなるので、機動性が下がってしまう。また、機体の放熱性能も下がるため、オーバーヒートも起こしがちになる。



⬆機体の防御力を優先するか、回避能力を優先するかによって、適度な厚みのものを

EXアーマー



⬆対爆発や耐熱などの種類があり、装備すると特定の武器に対する防御力が上昇する

武装

OKE用の武器は、遠距離戦用や近距離戦用など、多数用意されており、ボディによって装備できる種類や数は異なる。また、機体の積載量が許す限り、弾薬を多めに持つことも可能。

武装の一例

アサルトガン



もっとも一般的な重火器。攻撃力が高く、射程範囲も広いので、たいていの状況に対応できる。

ビームガン



威力は低めだが、射程が長い。しかし、連発しているとオーバーヒートを起こすおそれがある。

パルスガン



威力は低めだが、被弾した相手のCPUに障害を引き起こし、機体の動作を鈍くできる。

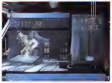
ハンドグレネード



接近戦用武器。速度は遅く、射程も短いが、着弾時の衝撃波で広範囲にダメージを与えられる。

CPU

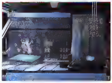
OKEのプログラムを処理する装置。低速、中速、高速と、処理速度が異なる3種類が用意されている。当然速度は速いほうが良いが、その反面パルスガンへの耐性が弱まる。



⬅相手の武装に応じて、適切なものを装備する

オプション

機体を修復できる自動修復装置や、相手のミサイルの誘導性能を下げる誘導妨害装置といった、戦闘を補助するアイテム的なもの。使用回数が限られているため、いつ使うかが肝心。



⬅機体修復装置は全機体に必須のオプション

その他

OKEの能力には一切影響しないが、機体の名前やカラーリング、部隊のマークも自由に設定できる。



⬅4種類の模様を選び、自分の好きな配色に変更



⬅機体のマークを自由に描画できる機能もある

ソフトウェアを設計し、機体の行動パターンを決める

機体の基本性能を決めるハードウェアに対し、ソフトウェアは「前方100メートルの範囲内に敵がいたらビームを撃つ」といった戦闘シーンでの機体の行動パターンを決めるもの。これの出来次第で、機体は強くも弱くもなる。

チップを並べてプログラム作成

OKEへの命令は「チップ」という形でまとめられている。プログラムはこれをブロックのように組み合わせることによって作成。チップの並び順通りにOKEは命令通りの行動を行う。

プログラムの流れ



1つのチップの命令の実行が終わると、OKEは水色矢印が指す方向のチップの命令を受ける。

プログラムの進行を分岐させることも可能。チップが指定する条件を満たした場合は茶色の矢印へ進む。

矢印がチップを並べる枠の外周を指す場合、プログラムの流れはスタート地点にループする。

行動系チップ

前進、後退、旋回、停止といった基本動作や攻撃など、OKEの動作を命令するチップ。攻撃を命令するチップなどは、武器を発射する方向や、その発射弾数などを細かく指定することができる。

例：指定した方向と角度で弾を6発撃つ



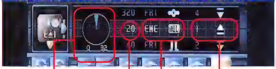
弾を撃つ方向
武器を撃つ方向と角度を指定。この場合、真正面へ水平に武器を発射する。

弾を撃つ数
使用する武器の種類と、発射する弾の数を指定。この場合1番の武器を6発撃つ。

分岐系チップ

機体の周囲の状況を判断し、その条件に応じてプログラムの流れを分岐させられるチップ。これにより、「自分の右側に敵がいたら右へ旋回する」など、OKEを、戦場の状況に応じて行動させることができる。

例：正面25M以内に敵がいるかどうかを判断する



カバーする範囲
相手を探す範囲を指定。

相手との距離
どの距離まで相手を探すかを指定。

相手の種類
探す相手が敵か味方かを指定。

相手の数
相手の機数を判断するよう指定。

基本的なプログラムの例

OKEの動作は移動、回避、攻撃という3種類の基本動作に大別でき、それぞれの組み合わせによってOKEは戦闘する。ここでは、実際にチップを組み合わせて作ってみた各基本動作のプログラムの例を挙げる。

移動系プログラム

単に移動を指示するだけでは、OKEはあらぬ方向へ行ってしまう。「障害物があったら避ける」「敵のいる方へ向かう」などの条件を指定する必要がある。



これらのチップでは、機体の周囲4方向のうち、どの方向に障害物があるかを判断している。

ここでは、もし障害物があった場合、その場所に応じて旋回や平行移動をして避けるよう指示。

回避系プログラム

まず、機体の近くに相手の発射した武器が接近しているかどうかを判断。その武器の種類に応じた回避行動をとるよう指示。



ここでは、機体に接近する相手の武器が、ミサイルであるかどうかを判断。もしそうであれば、伏せて回避するよう指示。

ミサイルでなかった場合、次に近くに障害物があるかどうかを判断。そして障害物がない方向にジャンプして攻撃を避けるよう指示。

攻撃系プログラム

武器の有効射程内に敵がいるかどうかを判断してから、攻撃を指示するのが基本。ただし、その前に弾切れかどうかを判断しなくてはならない。



まず、機体が装備している武器が、それぞれ弾薬が残っているかどうかをチェックする。

弾切れしていなかった場合、武器の種類に応じて、所定の方向に攻撃するよう指示する。

初心者でも安心の機能

プログラムを一から組むのは大変だが、自分で組まなくとも、コンピュータに基本的なものを自動的に作ってもらったり、ストーリー途中で仲間からもらうこともできる。これにより、ストーリーや戦術だけを楽しみたい人でも、プレイできるようになっている。



○基本的なプログラムをあらかじめ登録



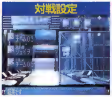
○実践的なプログラムを仲間がくれることも

VSモードでソフトウェアの性能を検証

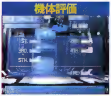
本作はストーリーモードとは別に、OKE同士の対戦だけ楽しめるVSモードもある。これを利用し、同じ機体に対し4種類のプログラムを用意して、機体の優劣がプログラムによって左右されることを検証した。



実験に使ったのは汎用的なエックノッグ。[illegible]装はプログラムに適したものにした



トーナメント戦も可能だが、実験ではリーグ戦を採用



コンピュータと対戦すると、機体をランク付けしてくれる

実験に使用した機体一覧

影霊（万能型）

プログラム（一部）



装備

ビームガン／クラスターハンマー／レーダー妨害弾／30mm装甲／耐熱装甲／誘導妨害装置

プログラムの特徴

- 相手と距離があれば射撃
- 敵弾を避けつつ前進
- 敵と接近したら格闘

アートディンクの島崎氏（偉い人）に作成していただいたプログラム。機体の汎用性を生かした、オールラウンドに戦えるような設定になっている。味方に誤射をしない、定期的に誘導妨害装置を使うなど、細かい部分にも気が遣われている。

ジェノサイド（猪突猛進型）

プログラム（一部）



装備

70mm装甲／耐熱装甲／アサルトガン／クラスターハンマー

プログラムの特徴

- とにかく敵へ突っ込む
- 障害物があったら一応避ける
- 敵に接近したら格闘

相手の攻撃に耐えながらひたすら前進し、ボコボコに殴り倒すという機体。プログラムは非常に単純で、敵の存在を探知した方向へ移動し、相手に接近できたら格闘戦を挑むだけ。無駄な装備は極力排除して、その分厚い装甲を装備させている。

チキン（遠距離射撃型）

プログラム（一部）



装備

ビームガン／レーダー妨害弾／誘導妨害装置／機体修復装置

プログラムの特徴

- 敵と一定の距離を保つ
- 定期的に敵を撃つ
- 撃たれたら回避に専念

コンセプトはヒット&アウェイ。ビームガンの有効射程範囲まで移動したら、ひたすら撃つ。そして、敵が接近してきた場合は、後方にジャンプして相手との距離を保とうとする。弾切れを懸念して、持てる限りの弾薬を携行させている。

ザ・フール（ウケ狙い型）

プログラム（一部）



装備

アサルトガン／機体修復装置

プログラムの特徴

- とにかく側転を多用する
- 一定の確率で、たまに思い出したように敵を撃つ

回避能力を優先させた機体。敵に攻撃されようがされまいが、ジャンプや特殊動作の側転をするので、敵の攻撃はあまり当たらない。攻撃は6分の1の確率で行う。頻度が低い代わりに、1回の射撃で大量の弾をバラまくように設定している。

実験結果

案の定、万能型の影霊が優勝。同じような機体でも、プログラムのデキによって強さが激変することがわかった。猪突猛進型など、極端な設定のプログラムには、それに適したボディを選ぶ必要があるようだ。

星取り表



1位影霊の戦果



相手との間合いを選ばず、ソツのない設定が功を奏して優勝。というよりも、他の機体の設定が極端過ぎたと言える。

3位ザ・フールの戦果



回避能力は発揮できたものの、あまりにも激しい動作を乱用したため、すぐに燃料切れを起こし、デクの坊と化す。

2位チキンの戦果



撃っては逃げるというコソクな戦法で勝利を収めたが、あまりにも逃げすぎて、戦場から離脱してしまうという失態も。

4位ジェノサイドの戦果



やはり、攻撃は避けないと勝てないようだ（当たり前）。また、設定が単純なため、攻撃の際に味方を巻き込むことも。

「ライブセレクション」「回避行動」など、前作になかった要素を解説



ジル・バレンタイン

シリーズ第1弾である『BIO HAZARD』の主人公の一人。R.P.D.(ラクーン・ポリス・デパートメント)の特殊部隊S.T.A.R.S.(スターズ)に所属しており、一連のゾンビ事件の元凶である国際企業アンブレラの本社を調査するためにヨーロッパに向かう直前、今回の事件に巻き込まれた。

BIO HAZARDとは

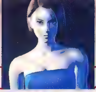
ラクーンフォレストの洋館(『BIO1』)とラクーンシティ(『BIO2』)を舞台に、大量発生したゾンビから逃れ、生き残るための戦いを繰り広げたサバイバルホラーシリーズ。『BIO3』の舞台もラクーンシティであり、主人公がジルであることから、今作でも謎の多くが解明される可能性が高い。

BIOHAZARD® 3 LAST ESCAPE

発売も迫り、ついにシステム面が明らかになった『BIO3』。シリーズで継承されているもの、そして『BIO3』で新たに採用された要素をわかりやすく解説していく。

カプコン	ブロック数未定	1人専用	CD1枚
9月22日発売予定 6800円			
DUAL SHOCK(アナログ操作/振動)対応			

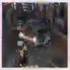
※画面は開発中のものです。



基本操作に加えられた新アクションを検証

その名のとおり『BIO3』はウィルスによってゾンビ化した生物から身を守り、研究施設などから脱出するサバイバルホラー『BIO』シリーズの第3弾。キャラクタの操作方法など、基本的な部分は、これまでのシリーズのものが踏襲されている。

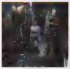
ここでは『BIO3』で加わった新たなアクションを紹介。



⊙武器を構えて攻撃する　基本は同じだ



⊙もちろんダッシュすることも可能



⊙移動方法は、これまでとまったく同じ

もうゾンビも怖くない? 回避行動

敵を攻撃するには、これまでのシリーズと同様に、R1ボタンで武器を構える必要がある。『BIO3』では、武器を構えるとき近くに敵がいた場合、2種類の回避行動をとる。



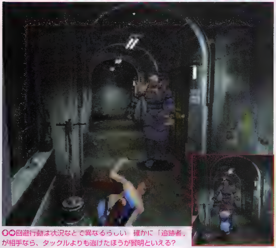
⊙新アクションにより、たとえピンチに陥っても切り抜けやすくなる?

緊急回避

敵の攻撃をかわすように床に転がり、中腰の姿勢で武器を構える。中腰での構えは体が安定していることから、ハンドガンを装備しているときに限り、リロード(マガジンの交換)時間が短縮されるようだ。武器を構えているスキに、敵の攻撃を食らうような事態はなくなる?



⊙⊙「追跡者」の[illegible]



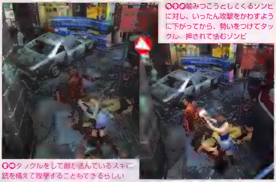
⊙⊙回避行動は状況などで異なるらしい　確かに「追跡者」が相手なら、タックルよりも逃げたほうが賢明といえる?

タックル

敵にタックルをして怯ませ、そのスキに武器を構えたり、逃げたりすることができる。前述の「緊急回避」と操作方法は同じで、敵や状況によって「緊急回避」と「タックル」のどちらかのアクションを行うようだ。



⊙⊙⊙噛みつこうとしてくるゾンビに対し、いったん攻撃をかわすように下がってから、勢いをつけてタックル　押されて怯むゾンビ



⊙⊙タックルをして敵が怯んでいるスキに銃を構えて攻撃することもできるらしい



⊙回避行動は、どちらもその場の危機を一時回避するだけのもの。そのあとの行動が素早くなければ結局ピンチは切り抜けられない?

戦いを避けることも? 180度ターン

×ボタンと方向キーの下を同時に押すと、素早く180度ターンをする。『DINO CRISIS』にもあったアクションで、敵に不意をつかれた場合や、部屋を間違えた場合などに重宝した。



⊙DINOの180度ターン。操作方法は違うがアクションは同じはず?

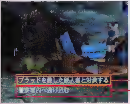
「決断力」と「運」が影響? 新システムを検証



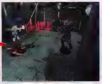
ここでは、『BIO3』のシステム面での進化を紹介。特に新システム「ライブセレクション」と「ランダムセット」は、ゲーム展開を大きく左右する可能性がある。

決断力が問われる? ライブセレクション

今回は『BIO1』のようにプレイ中に選択肢が現れて、その解答によって、シナリオが変化するようだ。しかも、その選択肢には時間制限があって、もたもたしてどちらも選ばないでいると、過酷なほうへ強制的にシナリオが進んでしまうらしい。



○こんな感じで選択肢が現れる。早く選ばないと、強制的に過酷な状況に。なおこのあいだも時間は流れ、敵が近づいてくる



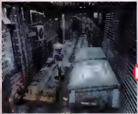
○戦うほうを選んだ場合は、この場で「追跡者」と戦闘することになる

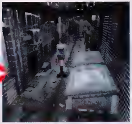


○逃げるほうを選んだ場合は建物の中へ。だが、これが正解とは限らない

運で難易度が変化? ランダムセット

『BIO3』ではアイテムや敵の配置が、プレイするたびにランダムで変化する。さすがに重要アイテムやボスクラスの敵の配置は変わらないと思われるが、これによってプレイヤーの運次第でゲームの難易度が変わる可能性も?





○同じ場所だがゾンビはいない。運が良ければこんな感じで、ゾンビとあまり遭うことなく進んでいける可能性もある



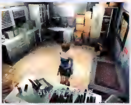


○○出現するモンスターが変わることもある。運が悪ければ、かなりの苦戦に・

従来のシステムも進化した? マップ&ファイル

タイプライターとインクリボンによるセーブや、アイテムを保管することができるアイテムボックスなど、基本的なシステムは、これまでのシリーズのものが踏襲されている。

だが、基本は同じでも、より遊びやすく進化しているものもある。それらの一部を紹介。



○メモリーカードへのセーブや、アイテムボックスなども、これまでのものを踏襲

マップに拡大機能が

最初の『BIO1』に比べて見やすくなった『BIO2』のマップ画面。『BIO3』では、さらにマップを拡大や縮小して見ることも可能になっている。



○画面右下のスケールに注目。マップが小さいと思った場合は



○行った場所がオートでマップに記されていく。自分のいる位置も一目でわかる



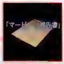
○縮尺の数字を下げて、マップを大きく。逆に上げて、全体を見渡すこともできる

ファイルの表紙を表示

脱出のための調査の途中で入手できる、ヒントなどが書かれた書類。これまでのシリーズでは1～3冊のファイルにまとめられていたが、『BIO3』では集めた書類の名前だけでなく、表紙のグラフィックも表示されるようになり、再び読みたいときに、少しわかりやすくなった。









○名前だけでなく表紙も表示されるようになった。入手したときに形状も覚えておけば、間違えることなく内容を調べることができるように

史上最強の刺客「追跡者」の恐怖を検証

主人公のジルを執拗に追いかける謎の敵「追跡者」。ジルを片手で軽々と持ち上げるその腕力や、銃による攻撃にも怯まない不死身の肉体、さらにロケットランチャーのような武器まで使うことを以前お伝えしたが、今回はその「追跡者」のさらなる恐怖といえる情報を入手。

圧倒的な恐怖「追跡者」の前に、はたしてジルの運命は?



ジルを片手で持ち上げる怪力と不死身の肉体、さらにロケットランチャーのような武器まで使いこなす高い知能まである「追跡者」



邪魔なゾンビを一掃? 圧倒的なパワー

ジルに向かって迫り、噛みついてくる大量のゾンビ。ヘタをすると命を奪われかねない敵たちを、まるで人形のように払いのける「追跡者」のパワー。



ゾンビに襲われるジル その近くには「追跡者」が…



邪魔なゾンビを排除。そのあと、改めて襲ってくる

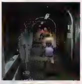


「追跡者」にはゾンビもまるでゴミ

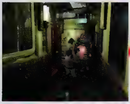
攻撃を回避する? 異常なスピード

ジルをはるかに上回る巨体から、見た目は鈍重なイメージの「追跡者」。だが、前作と前々作に登場した戦闘形態の「タイラント」のようにダッシュすることもあるらしく、動きは結構素早いらしい。それどころか、こちらの銃などによる攻撃を、かわすようなまねもしてくるらしく、パワーだけでなくスピードにおいても、人間をはるかに超える能力を持っているようだ。

残り少ない弾丸を避けられたときの恐怖は想像を絶する…。



当たることもあるようだが、効いているのか?



「追跡者」に向かって、グレネードガンのような武器で攻撃するジル。たが…



身をひねってそれをかわす「追跡者」。高速で飛ぶ弾丸をかわすことは、普通ならまず不可能。あの「タイラント」ですら不可能だったことをやってのける「追跡者」の恐怖

追跡者

圧倒的なパワーとスピードで、ジルに襲いかかる謎の敵。ジルをはるかに上回るその体躯は、銃弾による攻撃をものともしないほど強靭。コートのような着衣の隙間から覗く肉体は、異様にただれた筋肉。アンブレラ社の生物兵器ウィルスによってモンスター化した人間を連想させる。

●応募方法

「天誅 忍凱旋」の虎の巻モードにて作成した任務データを収録したメモリーカードと、下記のコンテスト開催店店頭にて入手できる専用応募用紙（必要事項を記入すること）を合わせて左記の応募先へ郵送して下さい。

●応募に際しての注意事項（公式ルール）

一.「天誅」の世界観に沿った任務であること。
二.クリア可能な任務であること。（自らクリアしたデータを残して［illegible］こと）
三.「見えない壁」は使用しないこと。
四.題名・作者名に「天誅」に登場する以外の特定の人物名・キャラクター名、商品名等を使用しないこと。
五.合言葉は設定しないこと。
六.応募はひとり二作品までとする。

●応募締切

一九九九年八月三一日（火）当日消印有効

●応募先

〒一〇八-八六三四　東京都港区白金台五-十二-七
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
AC部マーケティング課「虎の巻任務コンテスト」係

立体忍者活劇
天誅
忍百選

11月5日
発売予定

虎の巻モード（「天誅　忍凱旋」）で作成された任務を100ステージ収録!!
●プレイステーション用ソフト
●ジャンル：隠密アクション
予価：¥2,500（税抜）



「立体忍者活劇 **天誅** 忍凱旋」
好評発売中
●SLPS-01901
標準価格：¥4,800（税抜）

「虎の巻任務コンテスト」実施店

[illegible]

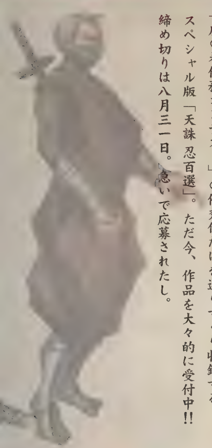
PlayStation

賞品は、ゲーム収録という名誉だ。

「虎の巻任務コンテスト」締め切り迫る!!

「虎の巻任務コンテスト」の優秀作だけを選りすぐり収録するスペシャル版「天誅 忍百選」。ただ今、作品を大々的に受付中!!

締め切りは八月三一日。急いで応募されたし。




SonyMusic
PlayStation
待ってくれて、ありがとう。
制作総指揮 おたっきい佐々木
プレイステーション用ゲームソフト
ヴェクトライダーズ シリーズ
いつか重なりあう未来へ
あした
友情が、俺たちを、そして私たちを強くする
シロウ篇 SLPS 01957
標準価格:¥5,800(税抜)
●発売日:1999年8月26日 発売予定●ジャンル:フレンドシップ・シミュレーション ●プレイ人数:1人●メモリーカードブロック数:1ブロック
サユリ篇 SLPS 01982
標準価格:¥5,800(税抜)
●発売日:1999年8月26日 発売予定●ジャンル:フレンドシップ・シミュレーション ●プレイ人数:1人●メモリーカードブロック数:1ブロック
シロウ・アイザワとサユリ・クオンジ。ボトムトップのパイロット「ヴェクトライダー」を目指す2人の視点から描かれる、地球全体を巻き込む壮大なSFドラマ。2つのドラマを体験すれば、すべての真実が明らかになる
「いつか、重なりあう未来へ」公式ホームページ VECTRIDER'S WEB http://www.sme.co.jp/Amusement/vect/
1999.8.26 Load Show on PlayStation
製作総指揮 おたっきい佐々木(文化放送ディレクター) 制作 ソニー・ミュージックエンタテインメント/文化放送/セントラルミュージック
SonyMusic JOQR jCM 発売元ソニー・ミュージックエンタテインメント
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc./Nippon Cultural Broadcasting,Inc./Japan Central Music,Ltd.
お問い合わせ先:株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント TEL:03-3266-5071
予約・購入者特典
「ヴェクトライダーズRADIO スペシャルカセットテープ」
「シロウ篇」予約・購入された方に「シロウ篇」カセットテープを!
「サユリ篇」予約・購入された方に「サユリ篇」カセットテープを!
※一部、店舗では、お取り扱いしていない場合がございます。ご了承くださいませ。
トーク/歌/サイン会を開催! 8/29 14:00~
アニメイト川越 4Fイベントスペースにて
出演:おたっきい佐々木、Skr@tch
お問い合わせ:アニメイト本部 TEL03-3957-1234
Skr@tchが唄う主題歌CD
「いつか重なりあう未来へ/Process」SRDL 4655
ConnecteD対応の新装版として
99年9月8日発売!
「いつか、重なりあう未来へ」パーフェクトガイド(仮)
ソフトバンク パブリッシング株式会社
99年8月下旬 発売予定!
東京ゲームショウ'99秋、文化放送ブースでお待ちしています。



PlayStation
夏休みに出さんかい。
しっかり宿題をやれっちゅうことかいなぁ。
アメンボヤベ
発売は9月やてぇ～。せっかくの夏休みをだいなしにする気か。
オカムラバエ
吉本興業のお笑いタレント達がムシになって大暴れ!!
南の海のゴロンゴ島では、封印したはずの「冬」がやってきて、ムチッ子達は大パニック。
そこで主人公「ホップ」は、島に春を呼び戻すために立ち上がった。
行く先々で出会う愉快なムチッ子達とバトル勝負して仲間をふやし、ゴロンゴ島の危機を救うのがキミの使命だ!!
総勢88匹のタレント、いやムチッ子達が登場するオールスターキャストでお届けする笑撃のアクションRPG、いよいよ登場。
ヨシモト ムチッ子 大決戦
南の海のゴロンゴ島
スタート
9月30日発売予定
予価4,800円（税抜） SLPS-02308
●アクションRPG ●メモリーカード:1ブロック使用
●DUAL SHOCK対応
●ポケットステーション対応（2ブロック） ●制作:ポリゴンマジック(株)
●発売:（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
©NEWKIDS IN YOSHIMOTO·SME·SHOGAKUKAN 1999
©1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
MAXI SINGLE TVアニメ&ゲーム主題歌
hanaco with PUFFY
「MOTHER」
SME Recordsより8月21日発売
SRCL4636 ¥1,020（税込）
TVアニメビデオ化決定!!
「ヨシモト ムチッ子物語」
●一ノ巻:SVWV1227●二ノ巻:SVWV1228
各5話収録／約102分／Sell or Rent
発売:SPE·ビジュアルワークス 販売:SME·インターメディア
各¥6,500（税抜）9月22日発売
SonyMusic GROUP

PlayStation

Little Lovers™ SHE SO GAME

KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays.
It will be forever, when I fall in love with you.

リトルラバーズ シーソーゲーム



かけがえのない6つのストーリー

思いっきり笑って下さい……
そして、泣いて下さい……

イラストレーション：近永早苗



●EPISODE Ⅰ 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE Ⅱ 桜井ゆきえ「夏草の誘い」
●EPISODE Ⅲ 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE Ⅳ 冬月あや「失くした1/2」
●EPISODE Ⅴ 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE Ⅵ 日向さゆり「四月の風」

アドベンチャーゲーム6本分の重厚なシナリオと、ボードゲームの軽妙な駆け引きをあわせ持つ
それが新しい風「高校生活テーブルトークRPG」なのです。

高校生活テーブルトークRPG

リトルラバーズ シーソーゲーム

9月2日発売／価格6,800円（税別）／CD-ROM2枚組／マルチタップ対応（最大4人まで）

初回特典：携帯着メロコマンド付キャラクターカード 着メロは各キャラクターのテーマ曲

●「リトルラバーズ シーソーゲーム 公式ガイド」も同時発売。こちらもお見逃しなく！

関連CD（発売元：ビクターエンタテインメント株式会社）

●オープニングテーマ「こんなに君はあったかいんだね」
定価：1,155円（税込） 歌：LITTLE WINGS
吉田古奈美（日向さゆり）／菅原祥子（冬月あや）／笹本優子（松浦くるみ）
作詞：まつざきゆうこ／作曲：浅見昂生／編曲：棚橋信仁

●エンディングテーマ「忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～」
定価：1,155円（税込） 歌：高橋美佳子（日向ゆき） 作詞・作曲：沢田聖子／編曲：棚橋信仁

●12cmピクチャー CD全6点「Little Love Letters」
定価：各1,575円（税込） ■冬月あや（菅原祥子）／神藤ゆりか（矢島晶子）／桜井ゆきえ（川澄綾子）
松浦くるみ（笹本優子）／荻原なな（小西寛子）／日向さゆり（吉田古奈美）

●オリジナル・サウンドトラック 9月発売予定

Windows®版

■「リトルラバーズ セカンド～ゆい～」8,800円（税別）（for Windows® 95/98）■「リトルラバーズ」プログラムCD：8,800円（税別）（for Windows® 95）キャラクターCD（くるみ・さゆり・あや）各2,500円（税別）■「リトルラバーズ プライベートパック」（くるみ・さゆり・あや）各3,800円（税別）
■「リトルラバーズ イラスト集」2,200円（税別）

ゲームの歩き方BOOKS 最新刊のご案内

ステージ&ユニットデータを徹底解析
MS設計・開発も表とチャートで早わかり!

定価
890円
(税込)

8月26日発売

point

登場ユニットの各種データを
各ステージごとに完全掲載！
わかりにくいムービー、会話
イベント発生場所も一目瞭然

オールカラー版
超攻略本
裏まで楽しむ!!
ゲームの歩き方DX BOOKS
Tokuma Intermedia Mook
PlayStation

SDガンダムGGENERATION-0

PlayStation 総力編集

読まなきゃ絶対わからない
MSの設計・開発の秘密や
ステージデータを徹底解析



ラーメン屋にとって大事なのは味？
何言ってやがる！男の生き様だろ！



ラーメン橋

シミュレーション	トミー		1~3ブロック	1人専用	CD1枚
	10月上旬発売予定	5800円			
	対応周辺機器なし				

ポケステ対応　『ひでぞうキキイッパツ』『ラーメンタイマー』（セーブデータ以外に各2ブロックずつ必要）

終戦時から現代までラーメンにすべてを掛けた、ラーメン屋の親父の生涯を綴った本作。彼が生きた戦後昭和史とはどんな時代だったのか。そして彼は人生の岐路をどのように選択していくのか。そこにラーメン作りはどう影響するのだろうか。

どんな問題も俺のラーメンで解決してやる！



やっとナミダ橋横町に帰って来たと思ったら、いきなり愚連隊とモメちまった。まぁ、うまいラーメンを食わせてやればいいいってんだから、俺にはオチャノコサイサイだぜ。

だが、まだ勝負できるほどの材料は持ってねぇ。通常営業で稼いで材料を買い揃えたら、いつでも勝負してやるぜ。







商店街でミルクホールを経営する雪次郎と一触即発。こんな時はラーメン勝負だ

「俺がうまいラーメンを食わせてやる」と解決だ!?

寿　秀蔵

シベリアでの抑留生活を終え、10年ぶりに故郷のナミダ橋横町に帰ってきた。かつてラーメン屋を営んでいた父は評判が高く、客が橋を渡るほどの行列を作ったことから、その橋は「ラーメン橋」と呼ばれていた。秀蔵は父が残したラーメン屋を受け継ぐ。

秀蔵のレベルアップ？

このゲームは1950年代から始まり、2000年に死ぬまでの秀蔵の激しすぎる一生を体験するのが目的。プレイヤーの選択により秀蔵の顔や性格は変化し、人当たりのいい爺さんにも、ガチガチの頑固爺にもなりえる。だからといってうまいラーメン屋になるとは決まってないのが、このゲームのキモである。



俺 in the 1970's

横町のジジイどもから具材を手に入れろ

ちょっと横町をブラついてみるか。おっ、買い物をしたらラーメンの材料をくれるってか。うれしいねえ。
さて、酒屋でチョイと一杯引っ掛けておくか。ここんとこ毎日飲んでるから、このままじゃアル中にでもなるかもな。ま、それも俺の人生だ。



ポリゴンで作られた横町。店に入るたびに時間が経過し、時間制限がある



横町の店で買物をし、特定の商品や組み合わせになったときは、普通では入手できない材料や情報をオマケとしてくれることがある

ここでは「どぶろく」を入手できたが、これを使ってもいいのか？ 迷うぞ



ミルクホール 花形雪次郎



ウチの向かいの喫茶店だ。こんな小さい横町で食い物屋が向かい合っているってのもナンだがな。そのせいか、俺とはどうもウマが合わねぇようだ。勝負すっか！



駄菓子屋 千駄木ウメ

小汚ねぇがガキどもの社交場、駄菓子屋だ。いい歳して駄菓子を買うってのは変だと思うが、つい寄っちまうんだよな。何せシベリアじゃ甘いもんなんかなかったからよ。





よろずや 万屋金太

名前の通り何でも売ってるからよ、ひと通りの材料はここで買えるぜ。買わなくてもラーメンは作れるがな。ただ高えんだよ、この業突張りが。金儲けしか考えてねぇだろ！



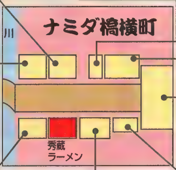


酒屋 養老庄平



酒好きが酒屋やるってのは最悪だな。そんな甲斐性なしがこいつだ。辛いことがあっても酒に逃げちゃだめだぜ。そんな時はラーメンを食え！





映画館 音無トキ



横町の奥にゃ、なんと映画館があるんだぜ。ハイカラな町だよな。ヤツがインテリぶってんのは鼻につくけどよ、上映すんのは面白ぇ映画ばかりだから文句は言えねぇな。



煙草屋 草笛わかば



そろそろお呼びがかかってもいい歳なのにしぶといんだよ、このババア。隣だからっていろいろ面倒みようとするし、余計なお世話ってもんだ。煙草は1日1箱しか買えねえぞ。



風呂屋 沼袋影郎



1日の疲れを吹き飛ばすには、ひとっ風呂浴びてラーメンを食うに限るな。だからウチの隣は風呂屋だ。ところで、こいつはガキの頃からガリガリのままだ。牛乳飲め！



質屋 倉持誠之介

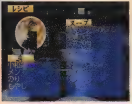
横町の取りまとめ役がこの人だ。親の代から世話になりっぱなしだし、さすがの俺も頭が上がらねぇよ。ただ、この質屋だけは何かを買ってもオマケをくれねぇんだ。…ケチ。





仕込みの段階から俺の戦いは始まっているぜ

客商売だからよ、仕込みは本気だぜ。ここで作れる4種類までのラーメンの中から一番うまいのを選んで「本日のラーメン」として店に出すんだ。何？　全部出せばいいだと。ばかやろ、俺が食わせるラーメンの味は俺が選ぶに決まってんだろ！　それに文句があるヤツに食わせるラーメンは、ここにはねぇ！

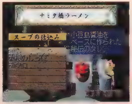




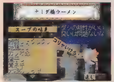
⬆➡自分が一番うまいと思うラーメンを「本日のラーメン」に選んで開店する

① スープ作り

俺が作るラーメンは、まずスープが違うね。材料は商店街の連中からのもらいもんばかりだけどうまいよ。金がねぇから、よろずやで普通の材料を買えねぇだけだけどな。少しずつ買い揃えていって、もっとうまいスープを作ってやるぜ。なに、こんなのラーメンじゃないだと？　うるせー！　ガタガタぬかしてっと、鼻からチクロ流し込むぞ！



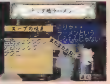
⬆スープのベースとなるタレは、秀蔵が死ぬまで使い続ける自慢の逸品た



⬅作ったスープを味見する。これなら十分たか



⬆よろずやで買ったり町の人からもらった材料を使わないと、うまくはならない



⬅材料がないときはこれでも仕方がない

② 具を選ぶ

どうだ、スープうめぇだろ。後は具だな。具はよろずやじゃ売ってねぇから町の連中からもらうしかないんだがな、俺は強運だから、すぐにいい具が集まるんだぜ。これでどんな客でも「ウマイ！」と言うラーメンの出来あがりだ

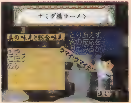


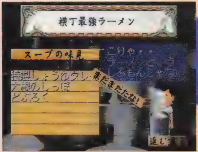
⬆現代の[illegible]で[illegible]できる具材を使った方が、やっぱりうまそうに見える

各話の最初は具材も乏しい

おや、次の勝負のためにまたラーメンを作ろうとしたら、この前手に入れた材料がなくなってんじゃねぇか。なに？　毎回話が変わるたびに買っておいた材料がなくなるだと！　そんな話、聞いてねえぞ、コンチクショウ！　これじゃうまいラーメンなんか作れねぇ…。

⬇前の勝負で材料を集めて、うまいラーメンを作れるようになったとしても



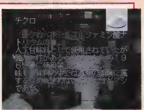


毎回毎回材料を集めなきゃうまくならねぇ

⬅次の勝負に持ち越せる材料は、ほんの一部だけ。もう一度最初から集めなおしだ…

チクロの恐怖

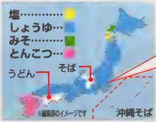
大半の読者は味わったことがないであろう、30年以上前に使われていた人工甘味料。発ガン性が認められたために現在では使用することはできなくなっている。チクロの甘さが忘れられなくて「昔の駄菓子はうまかった」という人もいるほど、ひと昔前の子供達には欠かせない調味料だったのだ。



⬆ゲーム中てのチクロの解説。当時は誰も危険性に気が付いてないから、秀蔵も平気な顔をして使うことができる

日本全国スープの傾向

ラーメンのスープは、しょうゆ、塩、みそ、トンコツの4種類に大別される。しょうゆは東京を中心に全国各地で、みそは札幌、塩は函館、トンコツは九州という具合にその土地を代表する名物だ。だが秀蔵なら、節操なくすべてのラーメンを作ってしまうぞ。



ウチの店なら何でも食える



店を開けたら俺と客との真剣勝負だ

おっと、お客が来たみてえだ。注文を受けての「返事」、「麺ゆで開始」、「麺ゆで終了」のタイミングは、プレイヤーのあんたが取るんだぜ。俺のスープに問題はないから、失敗するとしたらあんたのせいだ。ウチのラーメンの評判を落としやがったら、ただじゃすまさねぇから、気を抜くんじゃあないぜ。

ゆで時間を計測

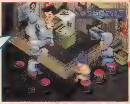
注文に返事をしなかったら客は怒って帰るし、麺ゆで時間は早すぎても遅すぎてもいけない。ここはリアルタイムで時間が経過するのだ。秀蔵の鼻歌を聞けばベストなタイミングを計れるが、ラーメン勝負では鼻歌が出ない。



⇧客が注文すると、画面右上にウインドウが表示される 返事は「あいよ」



⇩ズンドウに向かって麺を入れるタイミングを計る 入れると鼻歌を歌いだす



⇧麺がゆで上がるまでは煙草を吸いながら新聞を読んで待つ さあ、客の反応は？



⇧出来上がったラーメンを持って客のところへ「へい、お待ち」

「うまい」と言わせりゃ勝ち

まぁ、俺が本気を出して作ったラーメンだから当たり前だけどよ、お客さんがうまいって言ってくれると店が儲かるんだ。材料を買うのにも、町をブラつくだけでも金がなきゃ何にもできねぇからな。うまさに自信がついたら、愚連隊を店に呼んでラーメン勝負だぜ。

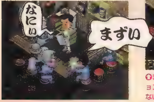




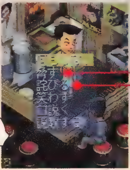
⇧⇨うまいと言う客が多いと客の数が増えて大きく儲けることになる

「まずい」という客には…

中には俺のラーメンをマズイっていう、味のわからねぇ客もいる。俺が説教したおかげか、帰るときにはうまいって言ってたけどよ。怒ったまんま帰らせると稼ぎになんねぇから、いつもどうするか悩むんだよな。

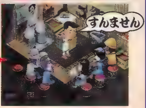


⇧客がまずいというと、怒ゲージがたまる。満タンになったら即、営業は終了



⇧まずいという客に対する秀蔵のリアクションを選択する。選択しなければ「何もしない」になる。若い頃は表示通りに反応するが、歳をとっていくと性格が強くなるので、意表をついた反応をしてしまう





⇧客に合ったリアクションを選択すれは、怒った客の機嫌を取ることができる。成功すれば収入も多少上がる

激動の昭和 秀蔵史

1951	サンフランシスコ平和条約調印
	日米安保条約調印
1953	朝鮮戦争休戦協定調印
	秀蔵、シベリアより復員
	「秀蔵ラーメン」開店
1954	自衛隊発足
1956	日ソ国交回復
	日本の国際連合加盟
1958	世界初のインスタントラーメン
	「チキンラーメン」発売
	秀蔵、結婚
1960	日米新安保条約調印
	長男誕生
1961	ベルリンの壁建設
	札幌「味の三平」で世界
	初のみそラーメン発売
1962	キューバ危機
1964	東海道新幹線開通
	東京オリンピック開催
1968	三億円事件
1969	アポロ11号月面着陸
	チクロの販売、使用禁止
1970	大阪万国博覧会開催
1971	「カップヌードル」発売
1972	沖縄返還
	連合赤軍あさま山荘事件
1973	オイルショック
1975	ベトナム戦争終結
1978	日中平和友好条約調印
1983	ファミリーコンピュータ発売
1986	ソ連、チェルノブイリ原
	発で事故
1987	国鉄分割民営化
1988	昭和天皇崩御
	消費税導入
1990	東西ドイツ統一
1991	湾岸戦争勃発・終結
1995	阪神・淡路大震災
	プレイステーション発売
1999	『ラーメン橋』発売
2000	秀蔵、大往生

Since 1987 Detective Adventure

探偵 神宮寺三郎

第一話 「謎の依頼者」

メインキャラクタデザイン：寺田 克也
作画：高橋 光
監修：データイースト

『探偵 神宮寺三郎』もディスクシステムの初登場から、すでに12年。いまだ語られていない神宮寺の素顔をデータイーストの協力によりマンガで月イチペースで連載する。





寺田克也
イラストレーター。『探偵神宮寺三郎』シリーズ1作目からキャラクタデザインを担当。
最近では、永井豪氏の「デビルマン」をモチーフにした「ネオデビルマン」等、マンガの制作にも精力的である。



高橋光
漫画家。『探偵 神宮寺三郎』シリーズでは6作目『探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに』からキャラクタデザインを担当。
本誌でも、コーナーの扉絵や編集長日記「長スギムラ」のイラストを担当。

※神宮寺三郎

新宿歌舞伎町に事務所を構える神宮寺探偵事務所の所長、30歳。
神宮寺が探偵になったきっかけは、渡米滞在時、御苑洋子との間に起きた事件だという。この事件は前作『夢の終わりに』で語られている。
頭脳明晰、行動力にあふれ、体力、精神力ともにタフな男。クールな性格だが、人情にもろいところもある。裏の世界に住む住人からの信頼も厚く、警察にはマネできない調査方法で数々の難事件を解決した実績を持つ。
大学時代ボクシングを経験した過去もあり、捜査過程で乱闘シーンに出遭うこともある。





◎記念すべき第1作目の神宮寺のキャライラスト



◎最新作『灯火が消えぬ間に』のムービーカット

※煙草

主人公神宮寺三郎の必須アイテム。お気に入りの銘柄は「マルボロ」。

シリーズを通してのお馴染みコマンド「煙草を吸う」は、最新作でも引き継がれている。行き詰まった時に、このコマンドを使用することで、冴えた推理をひらめかせる。

※新宿中央公園

神宮寺探偵事務所は新宿中央公園からほど近いところに存在する。

過去の作品でもこの場所を舞台とした事件が存在し、記念すべきシリーズ第1作『新宿中央公園殺人事件』は、まさにこの場所が事件の発端になっている。



※御苑洋子

神宮寺の有能な助手、25歳。

抜群の直観力と冷静な判断力で神宮寺の調査の手助けをする。

アメリカ留学の経験があり8ヵ国語を使いこなす。最新作では舞台が日本だけではなく、オーストリアにも移動するので、これまで以上に活躍する。

※アイテム

常に事件の鍵を握る重要なアイテム。ゲーム中でも多くのアイテムが存在し、事件の真相を解くヒントを与えてくれる。

ある意味、アイテムは人よりも嘘偽りなく雄弁に真実を語ってくれることもあるだろう。



◆聞き込みの際、重要なアイテムとなるのか写真

※携帯電話

現代社会の必需品「携帯電話」。これがなければ調査の効率は半減してしまうだろう。

前作『夢の終わりに』では、登場キャラの連絡等に使用されたアイテム。最新作『灯火が消えぬ間に』でも頻繁に使うことになるだろう。



※熊野参造

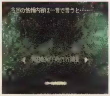
新宿淀橋署の刑事、56歳。

走査畑30年の大ベテラン。新宿の街をこよなく愛している。4年前ふとしたきっかけで神宮寺と出会い、それ以来良き話し相手、良き飲み友達となっている。お互いの立場を生かし、調査協力することも多い

※推理

神宮寺の腕の見せ所。事件の陰に潜む謎をわずかな手がかりから推理、その全貌を明らかにしていく。

ゲームでは「D-MODE」でプレイヤーの観察力が問われる。ここで導きだした答え次第で、調査方針は大きく変わっていくのだ。



●推理は、これまでの話を整理する役割もかねる

※SEE YOU IN NEXT TROUBLE…

1～4作目までの『探偵 神宮寺三郎』シリーズエンディングでのお約束メッセージ。

5、6作目では見ることはできなかったが、最新作では復活することに。

To be continued

武装集団から安住の地「プラント9」を守るために戦う

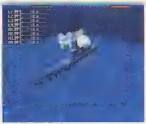
連邦軍所属潜水艦"鯱"が海中哨戒の任務を終え浮上したとき、大地は海の底に沈んでいた。だが、人類は絶滅してはいなかった。崩壊前の文明を持つ浮きドック「プラント9」にたどり着いた鯱は武力を見込まれ、武装集団から島を守ってほしいと頼まれるのであった。



最後の楽園プラント9を発見し、安住の地を手に入れるのであった

絶えず武装集団から狙われている 彼らは容赦なく襲い掛かってくるぞ





敵の戦艦と交戦を繰り返しながら、生き残るために戦い抜いていくのだ







ストーリーの進め方から戦闘システムまで徹底解析!!

鯱

サブマリンハンターシャチ

SUBMARINE HUNTER SYA-CHI

シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト)		1ブロック	1人専用	CD1枚
	11月発売予定	5800円			
	DUAL SHOCK(振動)対応				

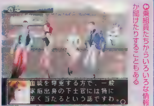
軍用潜水艦"鯱"を操り、水没した世界で生き残るために戦うシミュレーションゲーム。本作はアドベンチャーパートと戦闘パートの2つのパートから構成されている。そこで、今回はそれぞれのパートをどのように進めていくかを追っていこう。

情報収集をすることでストーリーが展開

アドベンチャーパートは浮きドック「プラント9」が中心となっている。この島の中で、酒場や砲台サロンなどの場所に移動し、人々と会話をして情報収集をしながらストーリーを進めてくことになる。

酒場

さまざまな人が出入りする酒場。ここでは、そんな人たちと会話をすることができ、この世界の情勢や敵（武装集団たち）の情報を聞くことができる。仲間のクルーたちも酒場へ来たときは気晴らしをしているので、彼らとコミュニケーションを取ることもできるぞ。こまめに足を運び、何回も会話をして情報収集をしていこう。



乗組員たちからいろいろな情報が聞けたりすることもある

見たことのない人物が…



酒場で知らない人物が自分を待っていた。いったい何かあるのか

砲台サロン

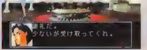
「プラント9」を統括し、鯱を用心棒として雇い入れた人物ドックマスターのいる場所。敵が攻めてくると、ドックマスターから出撃してほしいとの依頼を受けることになる。

出撃依頼



どういう敵か襲ってきたを教えてくれる　そして見事敵を倒して戻ってくると報酬りもらえる

報酬をゲット!!

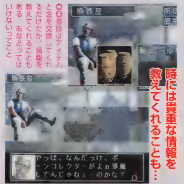




換鉄屋

基本的には戦闘終了時に手に入るアイテムをお金と交換しれくれる場所。しかし、ときおり換鉄屋と会話をすることでストーリーが進むこともある。

普段はアイテムと金を交換してくれるだけだが、情報を教えてくれることもある。あなどってはいけないってこと

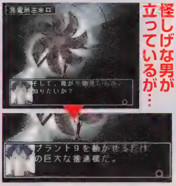


時には貴重な情報を教えてくれることも…

発電所注水口

巨大なプロペラが回るこの場所には、ときどき謎の男が現れ、世界の情勢についての話をしてくれる。この男は非常に重要な情報を提供してくれるぞ。

やたらといろいろなことを知っていて、自分たちに教えてくれるが、いったいこの男は何者なのか…



怪しげな男が立っているが…

埠頭

埠頭へ行くと、艦が停泊していることがある。停泊している艦を見張っている人物と会話をすると、その艦名や艦長名を教えてくれるのだ。

艦に近づくと…



艦が停泊しているのを見かけたら行って話し掛けよう。あまりしつこくすると怒りだすことも

戦闘態勢を整えてから出撃しよう

いろいろな人と会話をして情報を集めていくとストーリーが進み敵が攻め込んでくる。するとドックマスターから出撃の依頼を受ける。戦闘に入る前に魚雷を搭載したり艦をセッティングして態勢を整えよう。

出撃ブンカー



魚雷の搭載 ＋ 艦のセッティング → ミッション選択 → 出撃!

パーツを購入し艦をカスタマイズ

「プラント9」では情報を集めるだけではなく、エンジンやスクリュー、発射管などのパーツを売っている店がある。そこでパーツを購入したら、出撃ブンカーで艦のセッティングをして、自分だけのオリジナル鯱を作ることができる。

最強の鯱に改良



◆それぞれのパーツを組み合わせることで、加速力、深度耐久力、旋回力といったパラメータが変わってくるのだ

パーツの種類と効果

エンジン&スクリュー	発射管
エンジンとスクリューが一体化したパーツ。加速力、最高速力、エンジン出力が変化する。	潜水艦の魚雷の発射数に関係してくる。2発〜8発の間で変えることができる。
ラダー	**副兵装**
舵のような役割をするパーツ。加速力、最高速力、慣性力、旋回力に関係してくる。	魚雷以外の武器となるパーツ。ラム、機雷、サウンドブレイクなどを付けることが可能。
耐久殻	**塗装**
潜水艦のボディ部分のパーツで、限界深度、深度耐久力、被弾耐久力に影響してくる。	白、青、緑、茶など、好きな色に変えることができる。色によって若干能力が異なってくる。
流体ノーズ	**マーク**
艦の先端部分。慣性力、旋回力、限界深度、限界耐久力、被弾耐久力が変わってくる。	ドクロ、魚の骨、トランプといった11種類の中から選択してマークを入れられる。

魚雷は必ず搭載しておこう

魚雷も、初めから持っている通常魚雷以外に、お店で買うことができる。購入した魚雷は潜水艦に積み込まないと使うことができないので、戦闘で苦戦しないためにも、出撃する前に忘れずに搭載しておこう。



◆艦の改造によって持てる数が変わってくる

新魚雷発見!

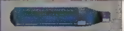
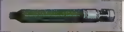
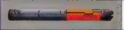


◆店で売っている魚雷はストーリーが進むごとに、だんだん増えていくのだ



◆それぞれの魚雷の特殊効果を考え、戦う敵に応じて魚雷を使い分ける必要がある

魚雷一覧

音響魚雷		敵艦のスクリュー音を追尾していく。エンジンが止まると迷走する。
反響魚雷		速度は遅いが、敵艦にソナー波を照射しながら追尾していく。
デコイ		自艦のスクリューの音を擬似的に発しながら航行していく。
チャフ		海中にアルミを撒き散らし敵の発するソナーを無効にする。
データ魚雷		海中をジグザグに航行していき、敵艦の移動場所を狭くする。
推進機雷		一定の距離を進んだのち爆発し、海中に垂直なバリアを作る。
ハープーンミサイル		発射後空中に飛び出し、一定距離進んだのち再び水中に戻ってくる。
迎撃魚雷		一定の範囲内をサーチして敵の魚雷を発見したら爆発する。

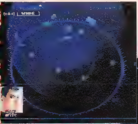
音を頼りに深海で戦いが繰り広げられる

戦闘態勢が整ったらさっそく出撃開始。闇に包まれた海の中では、音の反射によって敵の位置を探るソナーレーダーや、音を視覚化したエコービジョンなどを使って索敵していくのだ。

アクティブソナーを使い敵をマークする

まず初めに、広域ソナーを使って敵がどこの位置にいるかを確認する。次に、集束ソナーで、マーキングをして雷撃可能な状態にし、敵艦を追って移動していくことになる。

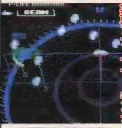
広域ソナーで敵艦確認



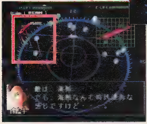
⬅広域ソナーを使うと射程内に敵がいた場合、一定の間映し出される

⬇敵艦の位置を確認したら方向を合わせ集束ソナーでマーキング

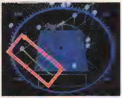
集束ソナーでマーキング



マーキング成功



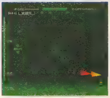
⬆マーキングに成功すると、敵かどういったタイプの艦なのか分かるようになっている



⬆いったんマーキングしておけば敵の移動した軌跡がラインで表示される

潜望鏡とエコービジョンを使い分けろ

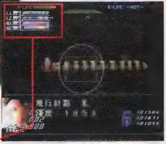
位置確認ができマーキングに成功したら、敵を追って移動開始。移動中は、遠方まで見渡せて物体の輪郭を視覚化するエコービジョンと、接近した物体の映像を映し出すことができる潜望鏡を使い分けていこう。



⬆画面右下の矢印で敵のいる方向がすぐに分かる



潜望鏡に切り替え確認



⬆➡マーキングした敵を発見接近してエコービジョンから潜望鏡に切り替えたら敵の巨大な潜水艦が目の前に…

魚雷のセッティング

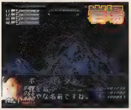
出撃前に積み込んだ魚雷は、海底に入ったら発射管に装填し、発射管をオープンさせなくては撃つことができないのだ。敵艦に近づく前に必ず準備しておくようにしよう。



⬆あまり近づきすぎて発見されると攻撃を食らってやられてしまうぞ

海底の地形を利用して戦いに挑め

海の中では身を潜める場所がないので、敵に発見され魚雷を撃たれると、かなり苦戦をしいられる。そこで、海底の地形を把握し、隆起を利用すれば有利に戦っていくことができる。



⬆岩場などの障害物に身を隠せば、敵の魚雷が来たときに盾となってくれるぞ



⬆敵の動きを読めば、海の底に沈んでいる建造物を利用して背後をとることも可能



魚雷発射!



⬆見事敵艦に魚雷が命中。急いで次の魚雷の準備をしよう

⬅地形を利用し、敵の隙をついてどんどん攻めていこう。敵艦を発見したら逃げられないように、できるだけ接近して照準を合わせ魚雷をお見舞いしてやれ



撃沈!!

⬆敵艦を撃沈した時点でミッション終了。後は「プラント9」に帰還するだけだ

「ボトムズ」シリーズ初のSLG化 システムごとのポイントをチェック

これまではアクションものしか発表されていなかった「ボトムズ」シリーズが、初のシミュレーションとなって登場した。しかもストーリーや登場するキャラ、メカにはオリジナル要素が満載。今回は、最新ROMからシステムごとに内容を紹介していこう。

シミュレーション	タカラ		1~15ブロック	1人専用	CD1枚
	9月発売予定	6800円			
	DUAL SHOCK（振動）対応				

戦略シミュレーションゲーム

装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢



新要素 「ボトムズ」の歴史に新しいページが刻まれる

メカデザインには大河原邦男氏が参加し、原作の雰囲気が忠実に再現されている。さらに新仕様パーツや新AT（アーマード・トルーパー）が加えられ、新しい「ボトムズ」の世界観が繰り広げられている。

寒冷地での戦闘が可能に

原作アニメでは砂漠や亜熱帯地域、宇宙などでの戦闘シーンが多かったが、今作では宇宙の代わりに寒冷地のマップが加わっている。それに合わせて寒冷地仕様のATやパーツも新たにデザインされている。



○後方支援、対空戦闘が主任務であるスタンディングトータスの[illegible]。ミッスルンリンターやホ[illegible]、[illegible]の凍結を防ぐためのレーマートを装

スレッジトータス

新たな局面での戦い



○雪が降る中、白いATが始動する 今までのシリーズにはなかった戦いだ



アバランチドッグ

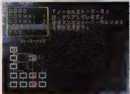
○スコープドッグを雪上戦用にカスタマイズしたタイプ。重要な箇所にはヒーターが取りつけてある。

成功状況に応じて変化するマルチストーリー

TV版と同じく100年続いた第3次銀河大戦終結時、惑星マグダレナで物語は始まる。バララント領となった同星を解放するため、マックスウェルは仲間と共に敵要塞に向かっていくのだ。ゲーム中のミッション総数は50以上用意されている。

フローチャートで確認

エンディングを迎えるとゲーム全体のフローチャートが表示される。まだプレイしていないミッションを確認できるぞ。



○今まで遂行してきたミッションは1つのストーリーとなり、それぞれランク付けがされる

ミッションの成否により分岐していく

クリアまでかかったターン数と敵の残機数などによってポイントが与えられ、数ミッションの合計ポイントで話が変化していく。そしてそれぞれ違うエンディングを迎えることになる。



○各ミッション前には、作戦説明やパイロットたちのやり取りがムービーとして挿入される



○クリア条件には、指定場所への移動などもある

最強部隊「レッドショルダー」と戦える

これまたエンディングを迎えると、TVシリーズの主人公キリコが所属していた「メルキア方面軍機甲兵団特殊任務班X-1（通称レッドショルダー）」部隊と戦うことができる。これまでプレイヤーが育成した最強の部隊で挑めるが、「吸血部隊」の異名を持つ彼らはとにかく強い。



○スコープドックは、レッドショルダー用としてカスタマイズされている



○レッドショルダーとの戦いに勝つことこそ、真の最強部隊になるのかもしれない

スコープドッグの前身を新たにデザイン

ボトムズで最も有名なAT「スコープドッグ（機種番号ATM-09）」。事前の開発機種でこれまで明らかにされたのは01のみだが、今作のために04、06、08の3体が大河原氏の手により新たにデザインされた。

ATM-04 イグザートキャトル



○○汎用機体第1号として開発。機体制御に頼っていたため、計器類が多く操作性が悪かった。戦闘能力はスコープドッグに劣るが、索敵などの面では勝った



ATM-06 マスカレイドコング



○○汎用性向上のため、必要な情報がミッションディスクにより供給される。そのためパイロットの負担が減り、特殊環境での作戦行動が可能となった



ATM-08 スペンディングウルフ



○装備されている機能はスコープドックと同じ。スコープドッグはパイロットの安全を全く無視した機体であったが、この機体はまだ安全性が考慮されていた

ATM-09 スコープドッグ



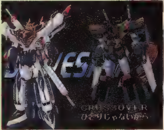
○ギルガメス軍制式M級ATで、汎用性に富んだ最高の名機と称えられている。追加装備やカスタマイズにより、陸戦から宇宙戦まで幅広く対応する

初回特典「BRAVE SAGA2 勇者の証2」

今作には、今後発売予定である「BRAVE SAGA2」の最新情報や設定資料、声優メッセージなどを盛りこんだプレミアムディスクが初回特典として添付される。ボトムズの情報も載っているぞ。



○ハーンカーンなどのイラストが見られる



○新テーマソング「CROSSOVER」がいち早く公開されているのだ

エースパイロットで効果的に敵を破壊



バララント軍が開発したファッティーの前身となるAT。生産コストが低いことから大量に生産された。

ボトムズに登場するATの多くはレーダーなどのセンサー類を装備していないため、戦闘はパイロットの能力に負うところが大きい。各パイロットに設定されているパラメータを生かした戦闘を心掛け、レベルを早くアップさせることが必要だ。

得意な攻撃距離を生かした戦法

パイロットにはそれぞれ得意な攻撃距離が設定されている。遠距離からの攻撃が得意なら、遠距離支援用の武器を装備させれば、命中率もアップする。



○得意な攻撃距離を表す「RNG」。武器もその数値に合ったものを装備させるようにする

ポイント内で自由にコマンド選択

各パイロットはそれぞれ行動力（AP）を持っており、移動や攻撃などのコマンドを使う度に消費されていく。そのため1回のターンで好きなように戦術を組み立てることができるのだ。



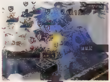
○パイロットの能力（レベル）によって、持てるAP値は違ってくる



○通常のSLGは移動するとそのコマンドは使えなくなるのだが…



○再び移動できる　APがあれば、移動距離が長いローラー・ダッシュも選択可能



○様々な作戦も可能。攻撃可能範囲まで近づき



○敵のヘリに11ミリ機関銃で攻撃を加える



○そして逃げる。ヒットアンドアウェイだ

レベル差が大きいほど経験値も大きい

攻撃が当たるか敵機を破壊すると経験値が得られる。この時、敵機が自機よりもレベルが高いほど得られる経験値は高くなる。そして100ポイント蓄積されるとレベルが上がっていく。



○敵レベルは常に確認。低い敵は放っておいて高い敵から戦っていくのも手だ



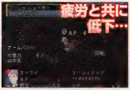
○攻撃が命中すると、ダメージと共に得られた経験値も表示されるのだ

「疲労」すると命中率が低下

パイロットには「疲労度」を表すパラメータがあり、各種の行動を選択する度に上がっていく。数値が高くなると命中率が下がるなど、パイロット本来の力が発揮できなくなってしまうのだ。APを多少残したままターンを終えれば、疲労度は下がる。



○疲労していなければ97%という高い命中率を誇るアームパンチなのだが…



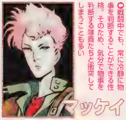
○疲労度が100%になると、命中率は47%にまで落ちてしまう

登場キャラはすべてオリジナル

キャラクタデザインはTVシリーズと同じ塩山紀生氏が担当。すべて今作のオリジナルキャラながら、原作の雰囲気をちゃんと引き継いでいる。もう1つの「ボトムズ」物語が展開されていくのだ。



○戦争に対して否定的で、感情に流されやすいという、兵士として未熟な面がある。第二小隊を指揮しており、近距離攻撃を得意としている



○戦闘中でも、常に冷静に物事を判断することができる性格。そのため、気分で物事を判断する隊員たちと衝突してしまうことも多い



○口が達者で部隊一のお調子者。ムードメーカー的な存在で、彼のおかげで中隊が危機的状況に陥っても笑いが絶えることはない



○当初は諜報機関に所属していたが、目の前で恋人が殺されてからは最前線へと転属してきた。時折悲しげな表情をのぞかせるのが印象的

戦術を駆使してミッションをクリア



マーティアルが聖地アレギウム防衛用に開発したH級AT。開発にウッドベルト社が協力という設定。

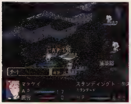
エルドスピーネ

ミッションごとのクリア条件を目指して戦術を考えATを進めていく。CPUの思考時間は短く、さらに移動、戦闘シーンをOFFにするとサクサク進められる。また用語などが分からないときも、チュートリアルをいつでも見ることができるのだ。

移動、戦闘はリアルタイムポリゴン

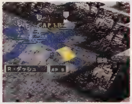
移動、戦闘シーンはリアルタイムポリゴンを採用。視点が次々と切り替わるカメラワークで戦闘を演出する。戦闘マップも3Dポリゴンで表示され、視点を切り換えながら高低差や障害物を利用して戦術を組み立てることができる。

夜の市街地



広い路地や狭い路地を利用して敵を分断し、各個撃滅するなどの作戦が取れる

渓谷



高台に登るには通常移動ではなくローラー・ダッシュを使う。命中率がアップする



待ち伏せなどの作戦も

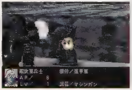
建物や高台を利用し、左右からの挟み撃ちや待ち伏せ攻撃をし掛ける。ただヘリなどのユニットは高低差に関係なく移動してくるので注意が必要だ。防御力が低いので早めに倒してしまおう



移動音を響かせながら敵の前に姿を現し、必殺のアームパンチ！

支援を要請して攻撃力2倍

2体以上のATが攻撃目標を射程に収めており、AP値も一定以上あれば、仲間の支援を受けて2機同時に攻撃することができる。ただし攻撃力は2倍になるのだが、得られる経験値は少なくなる。しかも先に支援機が敵を倒してしまうと、経験値が入らなくなってしまう。



リアルタイムポリゴンで支援攻撃の様子も映し出す。まずはアームパンチ・



そして[illegible]のユニット数が少ない時に有効かもしれない

補給によるHP回復

トラックなどのユニットがあれば、HPの少なくなったATを回復させられる。攻撃力が無く、防御力も移動力も低いのが欠点だが、ATは回復しながら少しずつ敵を撃破できる。ヒットアンドアウェイをして最後に補給という技も可能だ。



補給ができる装甲トラック。マップごとに投入できるユニットは決まっているので、リストに入っていなければ活躍できない

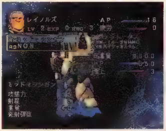
装甲トラック



補給可能なポイント[illegible]カ所。破壊されると補給が受けられなくなるので、ATで常に守ってあげよう

地形や敵に合わせてカスタマイズ

ATは汎用性が高いので、敵の規模や作戦の内容によって様々な武器や装備に換えることができる。パイロットの能力や武器自体の攻撃力、命中率も考慮しながら選択すれば、勝利する確率は必然的に高くなる。



ミッションを繰り返しながら、それぞれの機体に最適な装備を見つけ出そう

ほのぼのした雰囲気とはうらはらの戦略性の高いゲームシステムに注目!!



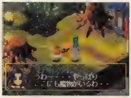
妖精に導かれた少年が、世界を救うために冒険する童話のような雰囲気を持ったシミュレーションRPG。ゲームの核となるワールドマップの移動システムと、フィールドマップでの戦闘システムを中心に情報をお届けする。

シミュレーション	アスミック・エース エンタテイメント		3ブロック	1人専用	CD1枚
	10月発売予定	5800円			
	DUAL SHOCK（振動）対応				

森の王国

妖精の導きに従い戦争を止めるため冒険に旅立つ

闇に覆われようとしている世界を舞台に、主人公が妖精や仲間とともにその闇を打ち払っていく物語。ワールドマップ上に点在するフィールドマップでの戦闘をクリアすることでストーリーが展開、最終的には全ての闇を打ち払うのが目的になる。



↑内容は、戦闘とイベントを繰り返しながら進んでいくシミュレーションRPG。シミュレーション部分はタクティカルコンバット形式のシステムを採用している



↑戦闘シーンなど、通常、キャラは小さいユニットで表現されているが、イベントシーンではポリゴンによって描かれたキャラが登場。動きによる演出を見せてくれる

主人公

純真な心を持つ心優しき少年



妖精によって選ばれた、純真で特別な心を持つ優しき少年。闇の影響によって始まろうとしている戦争を止めるために冒険へと旅立つ。

ミリア

主人公を導くちょっとおシャマな妖精



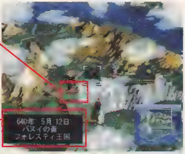
主人公の心の可能性を見込み、冒険へ誘う妖精の女の子。冒険中は、主人公にさまざまなアドバイスを送る。

世界各地の闇を浄化することでゲームは進行する

世界各地のそれぞれの場所に「闇の支配率」というゲージが存在する。このゲージを下げることがゲームの目的の一つで、ただ先に進むだけではクリアできないようになっている。

闇の支配率
赤の割合が多いほど闇の支配率が高く、ゲージがすべて赤い場合は、闇に占領されていることを表す。

現在地、日にち
主人公が今いる場所と日にちを表示。日にちは、場所を移動したり戦闘することで経過していく。



表示された場所なら自由に行き来できる


↑画面上に表示された場所なら、行きたい場所にカーソルを合わせて選択すればOK


↑いつでもその場所に移動することができる。ただし、日数は経過する

戦闘をクリアすると新たな場所が出現

ゲームが始まったばかりの頃は、主人公が行ける場所は少ない。しかし、ストーリー上必要な戦闘をクリアしていくことで新しい場所がワールドマップ上に出現。次々に行ける場所が増えていき、ストーリーも進む仕組みになっている。


↑現在いる場所が闇に支配されているこの時点では上側に新しい場所はないが…


↑フィールドマップでの戦闘をクリアすることで闇が浄化され、ストーリーが進行していき…

道の先に新しい場所が


←ワールドマップの上のほうに今まで無かった新しい場所が出現、今度はその場所に行くことでさらに進行していく

戦闘によって闇の支配率も下がる

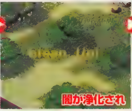
戦闘をクリアすることの利点は、なにも新しい場所が出現するだけではない。クリアした土地の闇は浄化されたことになり、闇の支配率が0%に下がるのだ。戦闘はいつでも行え、闇の支配率をうまく見計らって戦うことが重要となっている。

精霊が魔物に


←魔物は精霊が変化したもの。倒すと精霊に戻り、浄化したことになる



↑戦闘する前は完全に赤いゲージで、闇に占領された状態だったのだが…

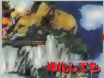




↑戦闘後はその土地が浄化されたことになり、緑のゲージに変わっている

時間の経過とともに闇の支配率は上がる

たとえ闇を浄化しても、時間の経過に伴い徐々に闇の支配率は上がっていく。全ての土地が闇に占領されてしまうとゲームオーバーになってしまうので、定期的に戦闘して土地の浄化を行わなければならない。



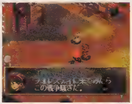
↑浄化されて闇の支配率が0%近くにまで低下

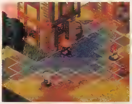


↑時間が経つにつれ、また闇の支配率が上昇する

街では情報集めと買い物を行う

ワールドマップのごく一部の地域には、闇の支配率を示すゲージが存在しない。そこは街となっており、いつでも情報収集や装備品の買い物などができるようになっている。

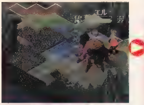

↑街にいる人々の前に立ち、話し掛けることでいろいろな情報を入手する


↑街でもほかの場所と同じように、シミュレーション形式でキャラを動かしていく

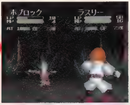

←街にある建物に入ることで、装備品やアイテムの売買が可能だ

戦闘は戦略性の高いシミュレーションバトル

フィールドマップで行われる戦闘は、味方と敵を順番に動かしていくシミュレーションバトル。地形の高さから天候や時間などまで再現され、奥の深い戦闘が楽しめるのが特徴だ。



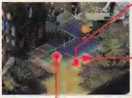
○マップ上では味方を動かしていき、敵に攻撃を仕掛けることで～

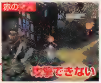


○それぞれのポリゴンキャラによる戦闘シーンに切り替わるぞ

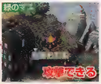
移動　移動距離によってできることが変わる

キャラにはそれぞれ行動力があり、どれだけ移動したかでその後にできる行動が変わる。何ができるかは、移動時の色分けで分かるようになっている。

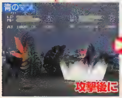


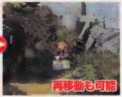


○行動力を最大まで消費するため、移動後は何もできない



○移動したあと、攻撃やアイテム使用など別の行動ができる





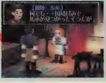
○いったん移動して、攻撃などを行ったあと、さらに移動することが可能

戦闘マップでも情報収集ができる

情報集めは各国にある街の中で、人々に話し掛けることで行うのが通常の方法だ。しかし、それ以外にも、戦闘マップのなかに家が存在している場合、その家を訪れることで住人から情報を入手することができる。ときには隠しマップに関することなど、重要な情報などが入手できる場合があり、戦闘時だからといって軽視できないようになっている。



○キャラを扉の前に移動させることで訪問できる



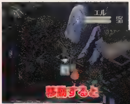
○中ではポリゴンキャラによる会話シーンになる

視界内の敵のみ画面上に表示

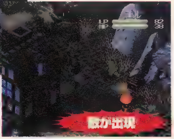
キャラには視界というパラメータがあり、その範囲内でしか敵が画面上に表示されないようになっている。マップの先にどんな敵が潜んでいるかは、実際に進んでみるまで分からない。そのため、敵を警戒しながら動かなければならないという、スリリングな戦闘が楽しめる。



○そのキャラがどれだけの視界を持っているかは、ステータス画面で確認できる。視界はキャラごとに異なっている



○キャラが移動を終えるまで、マップの先に敵はまったくいないように見えるが…



○キャラを移動させてみると、実際はすぐそこまで敵が近寄ってきていたことが分かる

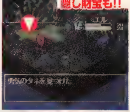
マップ上には宝物が眠っている

戦闘マップ上では宝箱や隠し財宝などもあり、それらを集めることも戦闘の楽しみの一つになっている。宝箱は敵も奪いに来るため、敵とただ戦うだけでなく、アイテムの争奪戦なども本作ならではの要素だ。



○敵によっては宝箱を奪いに来るため、放っておくと次々にアイテムが取られる

○地面によってはたまにキラリと光る場所が見つかる



○その場所までキャラを移動させると隠し財宝を手に入れることができる

クリア条件はマップごとに異なる

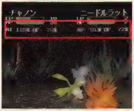
ゲーム中にはさまざまなフィールドマップが登場するが、そこでの戦闘の勝利条件も1つではない。ストーリーに合わせていろいろな条件が出現し、プレイヤーを飽きさせないようになっているのだ。



○そのフィールドでの勝利条件が分かるように、戦闘の開始時大きく画面に表示される勝利条件は同じマップでも変わる場合がある

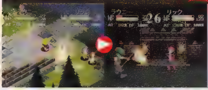
攻撃 高さなどで攻撃力と防御力が変化

戦闘するときの攻撃力と防御力は、どの方向から攻撃するか、敵と味方のどちらが高い位置にいるかなど、さまざまな要因によって変化する。そのため、正面から攻撃していてもなかなか勝つことができない。



○攻撃力と防御力にどのように修正が掛かったかパーセントで表示

高い場所から攻撃すると大ダメージ



敵より高い場所から攻撃した場合、味方の攻撃力が上がり、逆に敵の防御力は下がる。そのため、敵に大きいダメージを与えることができる。

低い場所から攻撃すると小ダメージ



敵より低い位置から攻撃した場合、味方の攻撃力が下がり、敵の防御力は上がる。そのため、敵に与えるダメージは少なくなってしまう。

キャラ同士の戦闘はポリゴンで再現

キャラ同士の戦いになると、通常のマップ画面からポリゴンキャラによる戦闘シーンに切り替わり、動きのある戦闘を楽しめる。しかも、この戦闘シーンはオフにすることもできる。



○キャラごとにそれぞれ特徴を持った動きをする

攻撃方法は最大で3種類

攻撃の方法として、武器を使った通常攻撃のほかにも、魔法による攻撃と必殺技による攻撃がある。魔法と必殺技に関しては、キャラが修得していないと使うことはできない。



○遠距離射程で攻撃できるのが特徴。属性を備えているものが多い



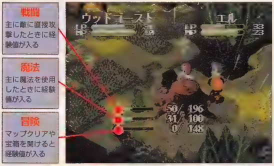
○一般的な攻撃方法で、そのぶん攻撃力はほかの2つより劣る



○高い攻撃力を誇るのが特徴。通常攻撃と同じく射程は短いものが多い

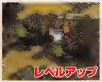
レベル 戦闘、魔法、冒険の3つでレベルアップ

キャラは「戦闘」「魔法」「冒険」の3つのレベルを持っている。戦ったり、魔法を使ったりすることで対応した経験値が入り、それぞれ独立してレベルアップしていく。





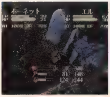
○経験値がゲージいっぱいにまで溜まると、キャラがレベルアップ



○レベルが上がった部分の経験値は0に戻る。ほかの2つはそのままだ

何を重視するかで成長のしかたが変化

3つのレベルはそれぞれ独立して上がっていき、しかも、パラメータの上がり方も異なる。そのため、プレイヤーがどのレベルを重視して上げていくかで、キャラの育ち方がぜんぜん変わってくるのだ。



○プレイヤーの思い通りにレベルアップさせられる

クラスチェンジで必殺技や魔法を修得

レベルアップしたときに一定のレベルまで達すると、キャラが称号を得る場合がある。その時に魔法や必殺技を修得することもあり、しかも、その中身はキャラごとに異なる。



○何回かレベルアップして、ようやく新しいクラスにチェンジした

○新しい必殺技をマスター。修得できる技や魔法の内容はキャラごとに異なる

「オズの国」を救う手段は 愛と勇気と アイテム合成!



ルングルング ～ドロシーの大冒険～



アドベンチャー	TYO 10月下旬発売予定 5800円 DUAL SHOCK（アナログ操作/振動）対応	1～15ブロック	1人専用	CD1枚

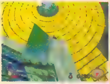
小説「オズの魔法使い」をベースにオリジナルストーリーが展開するアドベンチャー。「アイテム合成」や「会話」などのシステムから本作の内容を紹介。

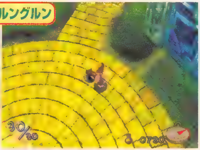
ドロシーを操って救うのは ポリゴンで描かれた「オズの国」

冒険の舞台は、原作と同じ「オズの国」。ストーリーも同様に「悪い魔女に封印された『オズの国』を解放する」というもの。その「オズの国」はすべてポリゴンで表現されている。

プレイヤーは、主人公「ドロシー」を操作し、アイテムを駆使しながらオズの世界や住人たちを解放していくのだ。

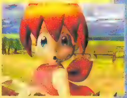
視点変化はグルングルン





⬆⬅背景もキャラもポリゴン。ドロシーが物陰に隠れてしまっても視点を変えれば大丈夫

『ルングルング』のストーリー



ある日のこと、強い魔力を持った悪い魔法使いが「オズの国」に魔法をかけました。

「オズの国」のほとんどの町や村で色や音が失われると同時に、そこに住む人たちの時間すらも失われてしまいました。

そんな「オズの国」に、カンザスの少女"ドロシー"が、愛犬の"トト"と一緒に竜巻で家ごと飛ばされてきてしまいます。

ドロシーは、魔法の道具を生み出す魔法のツボ"ゴッチャ"を手に入れ、「オズの国」を解放する旅に出ます。



ドロシーは"ゴッチャ"で作った魔法の道具を使ったり、冒険の道中で出会った「オズの国」の住人たちと協力して、少しずつですが「オズの国」を解放していきました。

はたして、ドロシーは「オズの世界」すべてを解放し、無事にカンザスに帰ることができるのでしょうか？

「オズの魔法使い」を「ゲーム」にするため用意されたシステム

「オズの国」が舞台のオリジナルストーリーということで、ステータスや3Dマップなど「ゲーム風アレンジ」とも言うべき様々なシステムを採用。

ここでは、その特徴的なシステムと、ゲームの主な進め方を見ていくことにしよう。



持ち物個数

ドロシーの持っているアイテムの個数。右が持てるアイテムの上限数で、左が現在持っているアイテムの個数。上限を超えてアイテムを手に入れようとした場合、今持っているアイテムを捨てるか使うかの選択肢が出る。

元気ポイント

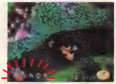
ドロシーの元気を表すポイント。毒を受けたり、アイテムを探したりすると減ってしまう。「0」ポイントになった場合、スタート地点である「ドロシーの家」に戻されてしまうだけで、ゲームオーバーになることはないぞ。

方位コンパス

実際にあるコンパス同様に、常に矢印の尖った方が北を指し示す。視点が自由に変えられるため、自分がどの方角を向いているかを把握するのに使う。会話やヒントで「方角」が提示された場合にも参考にするといいかも。

ドロシーがバッドステータスになることも

基本的に戦闘のようなものはない本作。しかし、マップ中にはドロシーのステータスを変化させてしまう仕掛けもある。リアルタイムでマップを移動する本作のためのシステムだ。



元気が減る「毒」や「眠り」などがあるぞ

「オズの世界」をアイテムで解放

本作では、「オズの世界」にいる人の悩みや謎を、アイテムを使って解決していくことでゲームが進行していく。

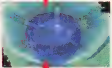
この解決に必要なアイテムを「作る」ことが本作でもっとも重要なゲーム要素なのだ。



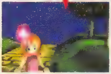
色も音も時間も止まった世界。アイテムを使って、あるべき姿にもどしてあげよう



アイテム「魔法の青ペンキ」を使うと…



光とともに状況変化のイベント発生



見事世界を解放。さあ、次へ進もう！

お花を植えて世界をアレンジ

世界を解放した後はアイテムの「音のタネ」を植えてBGMを作れる。自分好みの「オズの世界」にアレンジできるぞ。



村の人から「音のタネ」のアイテムをもらえる



「音のタネ」には「たのしい」、「かなしい」、「やさしい」、「はげしい」、「おかしい」、「あじつけ」の6種類がある

ドロシーと仲間たち

ゲーム本編には、原作「オズの魔法使い」と同じキャラたちが登場する。当然その設定も一緒だ。ただし、本作ならではの登場のしかたとして、アイテムを使って助けてあげる、というのがあるぞ。

ドロシー&トト





ヘンリーおじさん、エムおばさんと一緒にカンザスに住む好奇心旺盛な女の子。魔女の道具を使って旅することになる。スライムみたいなのは「トト」。ドロシーの飼っている黒い「犬」だ。

ブリキの木こり



魔女の魔法がかかった斧で、自分の体を次々と切り落とし、そのたびにブリキで体を作っていった木こり。体中ブリキになった結果、心をなくしたと思っている。水が苦手。

おくびょうライオン



自分のことを臆病だと思っているライオン。吠えるとみんな逃げてくれるので、とりあえず吠えて相手に逃げてもらうことで自分を守っていた。

かかし



ずーっと畑の番をしていた、わらの詰まったかかし。食べない、眠らない。頭の中にわらしかないので脳みそを欲しがっている。わらでできているので火が苦手。

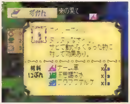
ドロシーを待ち構える困難はアイテムを使ってパスしよう

人助けも謎も、すべてアイテムで解決する本作。ゲームのキモとなる部分なので、当然そのための特別な手順がある。

ここでは、アイテムの入手から合成、保管について紹介。



知らないアイテムには「?」か。この状態では使うことも合成することもできない



正体が判明した道具は　ボタンで出るメニューの「すかん」に詳細が表示される

アイテムの探し方

アイテムを作るためには、その素材となるアイテムが必要。人から貰うこともあるが、基本的には自分で探す必要がある。

アイテムは目に見えない状態でマップ内に落ちていて、△ボタンで「探す」と落ちている位置を把握することができる。

△ボタンで探して



「探す」範囲は「輪っか」の内側。1回「探す」たびにドロシーの元気ポイントが1減る。元気は家のベッドで眠ると回復

○ボタンでゲット



「探す」で見つけたアイテムの上で、　ボタンを押せばアイテム入手。何のアイテムかは手に入れるまで分からないのだ

ドロシーのリアクションは3つ

アイテムを「探す」と、ドロシーの頭上にフキダシが出る。そのフキダシの内容によってアイテムとの距離を知ることができる。その内容は以下の通りだ。



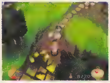
ドロシーのまわりには何のアイテムも落ちていない。



ドロシーが「探す」をした範囲の中にアイテムがある。



「探す」の範囲内になく、その近辺にアイテムがある。



元気ポイントが「1」だと「探す」ができない



アイテムの中には、見えないアイテムを光で表示して見えるようにするものもある

アイテムの合成方法

手に入れたアイテムを合成することで、さらに新しいアイテムを作ることができる。合成は「合成のツボ・ゴッチャ」にお願いして行うことになる。



合成に成功するとツボから星が飛び出してくる

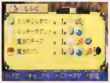
アイテム合成のエキスパート　ゴッチャ



もとは悪い魔女である「東の魔女」の道具だったが、今はドロシーのもの。いろいろなアイテムを混ぜ合わせて、新しいアイテムを作り出すことができる便利なツボだ。

レシピ作成

合成に必要なアイテムと、合成後に出来上がるアイテムが分かっている場合の合成方法。もっとも基本的なアイテム作成方法と言える。



合成に足りない素材は暗く表示されている

おためし作成

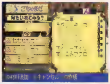
出来上がるアイテムは分かるが、それを作るのに必要なアイテムが分からない場合に行う作成方法。ヒントを手掛かりにアイテム作成を試す、という訳だ。



「おためし」では2種類のアイテム合成になる

ごちゃまぜ作成

合成するアイテムを自由に選び、何が出来上がるか分からないけど合成しちゃうアイテム作成方法。ギャンブルチックにアイテムを作る方法だ。



最高4種類のアイテム合成。失敗がコワイ

アイテムの保管は「保管の絵ピカール」で

手に入れたアイテムは、壁にある「保管の絵ピカール」で保管できる。大事な素材はキチンとこの中に保管しておこう。



出し入れカンタン!



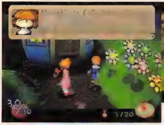


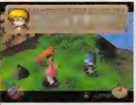
保管できるアイテムの上限は1種類につき99コまで。アイテム合成に臨機応変に対応するためにもアイテムのストックは常に確保しておきたい

まるで4次元にあるポケットのような「ピカール」の絵

人々と会話して新たなアイテムの情報を入手

情報収集は会話が基本。アイテムの情報や謎のヒントは、「オズの国」の住人から聞くことになる。「オズの世界」を解放するためにも、率先して会話し、情報収集を行う必要がある。





⬅⬆ストーリーのためというよりも、むしろアイテムの情報のために会話は必要だ

仲間たちとの会話

仲間たちは最初散り散りになっている。話しかけて、困っていることを解決してあげれば見事仲間になってくれる。



➡サビて困ったブリキの木こり。助けてあげよう



⬆この会話から、かかしを助けるには「ロープを切ることができるようなアイテムが必要」ということが分かる。作りましょう

親切にして親密度アップ

住人と会話する際「パネル」を選択して行う場合がある。初めは1枚のパネルしかないが、住人の願い事を叶えて親密度を上げていくことで、最大4枚までパネルの数が増えていくぞ。

どんどんお願いを聞いてあげよう

➡お願いを聞いて親密度を上げると…





⬅さらなる会話の「パネル」が増える

親密度が最高だと

親密度が最高になった時に選択できる4枚のパネルは、どれもアイテムに関するもの。アイテムの情報から合成の知識、実際にアイテムを交換することもできる重要な内容なのだ。



⬆「こうかん」してくれるアイテムは利用価値が高い。交換条件のアイテムを渡そう

❶しんせつ 最初に出るパネル。その人になにか「してほしいこと」はないか尋ねる。その「してほしいこと」を叶えれば親密度が上がっていく。

❷みせる その人との親密度が2段階目になると出るパネル。ドロシーが持っている“名前の分からない道具”を識別してもらうことができる。

❸おしえて ❷と同じく親密度が2段階目になると出るパネル。アイテムの合成方法など“魔法の道具”についての情報を教えてもらえる。

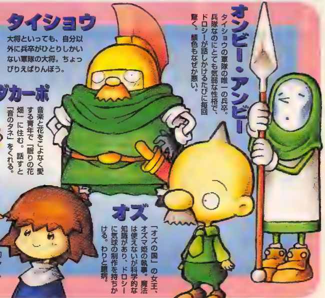
❹こうかん 親密度が最高にならないと出ないパネル。相手の希望するアイテムをドロシーが持っていると“道具の交換”をしてもらえる。

「オズの国」の住人たち

「住人との会話からアイテム情報を引き出す」というだけあって、「オズの魔法使い」にはいない本作オリジナルのキャラが登場する。ここでは、物語の序盤に出会う「オズの国」の住人たちを紹介。







タイショウ

大将といっても、自分以外に兵卒がひとりしかいない軍隊の大将。ちょっぴりえばりんぼう。

オンビー・アンビー

タイショウの軍隊の唯一の兵卒。兵隊なのにとても気弱な性格で、ドロシーが話しかけるたびに毎回驚く。顔色もなぜか悪い。

ノルテ

北の魔女。良い魔女。おっとりした性格で、物忘れが多い。彼女にキスしてもらった人は魔法の力で守られる。

アレグロ・ダカーポ

音楽と花をこよなく愛する青年で「眠りの花畑」に住む。話すと「音のタネ」をくれる。

ウルル

北の魔女ノルテの使い。子供のような姿と性格で、かなり独特な口調で話す。

コロン

ゲームを始めて一番最初に助けることになる「マンチキンの森」の住人。甘いものが大好き。

オズ

「オズの国」の女王、オズマ姫の執事。魔法は使えないが科学的な知識があり、ドロシーに気球の制作を持ちかける。わりと臆病。

対戦を通じて究極のモデルを生み出す!!

四角いアタマをまるくする
短期集中連載 第1回



試行錯誤を繰り返しながらモデルを作っていくのが楽しい本作。そこで、モデル作りに関して編集部きっての2人が誌上で激突。2人の悪戦苦闘の様子を誌上で再現してみた。また、モデルの作り方が分かるように製作のポイントも同時にフォロー。

パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4ブロック	2人同時	CD1枚
	発売中 5800円			
	DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応			

パネキット™

マップ攻略に欠かせない2つのモデル作りで対決

1人でモデルを作っても楽しいけど、人と競いながら作ればもっと楽しい本作。その楽しさを伝えるために、編集部でも実際にモデル作りで対決することにした。

今回のテーマは「フィールドでパーツ回収するとき必要となるモデル」。はたして結果はいかに？



◆フィールドを探索するうえで、難関となる「雪山」。そこで、最初はスノーモービル作りに挑戦してみた

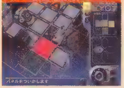


◆必ず欲しくなるであろうモデルは空中で自由自在に動ける機体。飛行機では小回りが利かずパーツ回収には向かない

模型＋ラジコン それが『パネキット』

まるで模型のように、パネルやジョイントなど全部で8種類のパーツをつなげて、つなげた部分を折り曲げていくことで、モデルを自由に形作ることができる。そして、ラジコンのように、パーツに動作を設定することで、フィールドマップ上を自由に動かすことができるのだ。

モデルを作る



◆パーツ同士をつなげていくことで、いろいろな形のモデルが作れる

モデルを動かす



◆パーツごとに動作を設定すれば、コントローラでモデルを動かせる

対戦リプレイ その1

「スケート」で30秒を切れるか!?

スノーモービル編

1回目の勝負は、雪山で動くためのモデルということで、スノーモービル作りで対戦を行う。雪以上に性能による差が出やすいことから競技の「スケート」で対決して、優劣を競うことにした。

戦いのルール
- 競技の「スケート」レベル2を用いて記録を競い合う
- 3回ずつ競技を行い、一番短いタイムでゴールした方が勝ち
- すべてのパーツを使ってモデルを作って良い

第1回戦

氷上でも陸に負けないスピードを

開発のテーマは、ズバリ「スピード」。とにかくレースである以上、スピードが無ければ話にならない。雪用のモデル作りで一番難しいのも、この部分だしね。



●最高速度は300kpm/hオーバーを達成。しかし、動作の安定性がかなり悪い

工夫のポイント　接地面積を減らす

スピードを出すうえでネックとなりそうなのが摩擦。摩擦を減らすには接地面積を減らすのが一番なので、パネルを三角に組み面ではなく線で接地するようにした。



●パネルを三角に組むことで接地面積を減らした

棒状のボディで直線を速くする

抵抗を減らした棒状のボディで直線を速くする。それが全体で曲がることで曲がりやすさも十分、という発想から作製。曲げすぎると逆に遅くなってしまったが…。



●体をくねらせて進む姿がキュート。これでもコーナリング能力は高い

工夫のポイント　左右に羽を設ける

正面から見て逆三角形になるように作ったら、曲がるたびに外側へ倒れる。そこで左右に小さな羽根を設け、飛行機のエルロンと同じように動かし、安定させた。



●体のひねりに合わせて手足（？）も動く

勝負の結果は!?



●コーナーを曲がるとき、跳んだりひっくり返ったりしていた

左の青軍の機体は、速度は速いものの動きの安定性に欠け、レース中何回もコースアウト。結果も最高で46秒台というさんざんな結果に。対照的に、右の赤軍の機体は速度は遅いものの、動きにバツグンの安定性を見せ、43秒台を2回記録。勝負は赤軍の勝利となった。

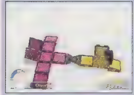


●イン側は下向きに、アウト側は上向きに空力を利用したのが正解

第2回戦

重心を下げて機体を安定させる

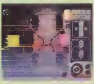
前回の最大の敗因は、すぐに機体が浮き上がること。おかげで動きが安定しなかった。そこで今回は動きの安定性を追究してみた。



●改良した機体は接地面積は少ないままで重心が低くなった。おかげで動作は安定

ここを改良　機体の重心を下げる

機体の浮き上がりを防ぐには重心を低くすればいい。そこで接続部の折り曲げを利用して、地面スレスレに本体が来るように改良。



●接続面を180度まで曲げられることを活用

抵抗を減らしてスピードを上げる

なぜかカーブより直線が遅く、まっすぐ進むときもボディをくねらせないといけない。地面との抵抗を減らせばなんとかなるかな。



●あまりくねらせない方が、スピードを落とさずに曲がったので曲げ角を小さく変更

ここを改良　パネルを間引く

接地するパネルの数を減らし、どこを残すかを試行錯誤する。理論は不明だが、カーブでもスピードが落ちないモデルになった。



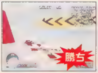
●接地するパネルを約半分になるまで間引いた

勝負の結果は!?



●曲がる時に大幅に速度が下がってしまうのが痛手だった

青軍の機体は速さに動作の安定性も加わり、最高で29秒台を記録。赤軍の機体も同じく、動作の安定性に速さが加わり、最高で28秒台をマーク。結果、今回も右側の機体の勝利で終わった。青軍の機体に比べ、曲がるときもほとんど減速しない赤軍の機体に軍配が上がった模様だ。



●コーナーでもほとんど減速せずに曲がれたのが大きな強み

対戦リプレイ その2

「やまのぼり」に30秒で挑む

ヘリコプター編

次の勝負は、パーツ回収に欠かせないヘリコプター作りで競い合うことに。結果を計るものとしては、競技の「やまのぼり」を使用。これで、操作性と最高速度が問われることになる。

対戦のルール
- 競技の「やまのぼり」レベル2を用いて記録を競い合う
- 3回ずつ競技を行い、一番短いタイムでゴールした方が勝ち
- モデルを作るさい、ジェットのパーツは使用不可

第1回戦

上昇用と前進用の推力を分離

いろいろ苦心した末、何とかモーターで機体が上昇するようにはなったのだが、前に進ませる方法が分からない。しかし、それは1つのアイデアで一応解消。

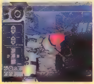
青軍



上昇用と前進用にそれぞれプロペラを持たせることで、何とか飛行できるように

工夫のポイント　前進用のプロペラも付ける

上昇用のプロペラとは別に機体の前に前進用のプロペラを設置。速度や機体の操作性にかなりの難があるものの、これで何とか行きたい場所に行けるようになった。


重量と力のバランスが非常に悪いのが欠点

2つのローターで機体を安定

ローターが1つではボディが回転するため、トルクを打ち消すために逆回転するローターを採用。さらにモーターの根元から傾けることで左右に方向転換する。

赤軍



モ[illegible]ローターを配置[illegible]ている

工夫のポイント　ピッチをコントロール

ブレードの角度をピッチという。これを別々にコントロールして前後のローターの上昇力を変え、前後移動させることにした。前傾させれば前進するぞ。


ピッチの調整はこのZジョイントで行う

勝負の結果は!?



飛ぶ機体を作るのが精一杯で、性能にまでは手が回らなかった

青軍の機体は、右往左往しながらようやくゴールにたどり着く状態で、結果も最高で1分38秒台という悲惨な結果に終わる。対して、赤軍の機体は、速度自体はそれほどでないにしろ、滑らかな機体の動きを見せ、最高で41秒台を記録。この勝負は完全に赤軍の勝利となった。

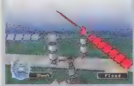


機体の操作性が良かったため、一直線にゴールに辿り着けた

第2回戦

基礎から学び直してモデルを作る

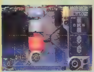
今度こそまともな機体を作るために、恥を捨ててプリセットの機体を参照。そこから基礎を学んで機体を作ることにした。



性能を追究した結果、形がプリセット機とそっくりになってしまった

工夫のポイント　モーターは2つ直結

速度を早めるのに一番有効な手段はプロペラの回転速度を上げること。そこで、モーターを3つ直結させてみたが、なぜか遅くなったので、2つの直結へ戻ることに。


2つの直結が一番バランスが良かった

デザインに凝ったモデル作り

初戦ではお互いがカッコ悪かったので、自分はデザインを優先することにした。重量物がやけに高い位置にきてしまったが…。



大[illegible]ては
いるか[illegible]

ここを改良　ローターを一直線に

1ローターに見えるよう、ローターの上下にモーターを配して2重反転ローターとした。2つのローターのピッチを変えることで左右に方向転換する。

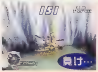

上と下からローターを回すモーター達

勝負の結果は!?



勝利は収めたが、完全なオリジナル機体と呼べないのは痛い

青軍の機体はスピード、機体の動きともにかなり良好で、最高で29秒台をマーク。逆に赤軍の機体は、落下してくる樽に衝突するなど不運にも見舞われ、最高で1分1秒台と前回よりも記録を下げてしまった。結果、今回の勝負は前回とは逆に青軍の機体が完全に勝利を収めた。



ゴール直前に樽が衝突してくるなど、今回はツキもなかった

ジェット並みに速い機体を作る　第3回戦　見た目と機能を両立させる

実験の結果、プロペラで垂直上昇するだけなら300kpm/hをオーバーすることが判明。そこで、今回はジェットを装備したときと同等の速度が出せる機体をめざして開発を行うことにした。

工夫のポイント　回転速度を変える

機体を右に向けたいときは左に回るモーターの回転を緩め、左に向きたいときはその逆を行うことで、ようやく自在に機体の向きを変えられるようになった。



○相対するモーターの回転速度をずらすことが重要



○上下で対になったプロペラを2つ、前後でくっつけているのが特徴。見た目は悪いが、最高上昇速度は230km/h。前進速度も170km/h以上出せる

工夫のポイント　前後にプロペラを配置

ヘリは機体を斜めにすることで前進するのが基本。そこで、前後にプロペラを配置して、モーターの速度を変えることで、機体を簡単に斜めにできるようにした。



○空気抵抗などを利用せず、機体を斜めにできる

ここを改良　空気抵抗を減らす

Zジョイントを使い、パネルを垂直につなげることで空気抵抗を減らし、少しでも速度が速くなるように改良。まあ、本当に細かい改良ではあるけどね。



○縦につなげることで、動きの安定性も増す

モーターを同じ位置に重ねるとさらにカッコ良くなるはず、という、見た目を突き詰めたモデル。競技は操縦安定性で勝負できるよう、重心をボディ下部においた。なんとか20秒台には入りたい！

工夫のポイント　モーターとローターを離す

モーターとローターの間にZジョイントを2つ置き、重心と力が加わる部分を離すことで安定性が増した。Zジョイントで90度ローターを捻り、十字ローターに見せかける。



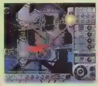
○Zジョイントでローターの向きを変える



○上昇用のローターも推進用のローターも2つを組み合わせているが、そうは見えないように気をつけた。どうです？ ヘリコプター(オートジャイロ)っぽいでしょう

ここを改良　ローターのピッチを調整

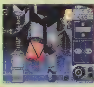
推進用のローターのピッチは、推進方向に対して浅めの角度に抑えるとスピードが出せる。これもピッチ操作により前後移動、スピード調整を行った。



○モーターの回転は一定でピッチだけで操作する

ここを改良　モーター同士を重ねる

モーターを重ねるためは、パネルの一辺が同じ位置に来るようにし、そこにモーターを接続すればいい。作製時は機能設定などを入力した後に重ねるようにする。



○パネルとモーターが重なるのも問題ない

勝負の結果は!?



○勝負前に行った練習のときは、最高で15秒台も記録したぞ

青軍の機体は動作の安定性はイマイチだったものの、凄まじい速度を発揮して最高で19秒台をマーク。赤軍の機体も素晴らしい動きの安定性とかなりの速度で28秒台を記録したものの、さすがに青軍の機体の記録には及ばず、この勝負は青軍の機体の勝利で終わった。



○目標である30秒を切ることはできたけど、相手の速度が速すぎ

今回の総評

最初は本当にまともに飛ぶ機体が作れるかどうか心配だったけど、自分でも納得のいく機体を作れて満足。格好は不細工だけどね。

今回の総評

お題はヘリコプターだったよなー。さすがに一発勝負の曲芸飛行マシンには勝てません。でも、カッコ良さではこっちの勝ちだよね。

対戦リプレイ 番外編

タイヤを使わずに作った車（？）でレース

PART 1 無理矢理モデルを作ろう

普通の機体を作るだけでは面白くない、というわけで番外編が登場。ここでは、わざとヘンな条件を設定して対戦することに。今回はパーツの「タイヤ」を使わずに地上を移動する機体作りに挑戦。

戦いのルール

- 競技の「しょきゅうレース」のコースを1周する
- 1回ずつコースを回り、よりタイムが短かった方が勝ち
- モデルを作るさい、タイヤのパーツは使用不可。また飛行モデルの製作も不可

第1回戦

モーターで走る車を作る

タイヤが使えない状態で、地上を動く機体としてまず考えついたのが、モーターで動く車。安直な発想だが、今回の勝負が速度を競うということもあり、結局は作ってみることにした。しかし、実際に作るとモーターが空回りして速度が出ないことが判明…。



❶タイヤをパネルで作ることで、見た目はなんとなく車の形になった。でも速度は到底車と呼べないレベル

工夫のポイント モーターは連結しない

モーターを連結すると、回転速度が上がりスピードアップすると思いがちだが、実際はさらに空回りして速度が落ちてしまう。そこで、わざとモーターはタイヤ当たり1つにすることで、力のバランスを取り、少しでも速度が出るようにした。



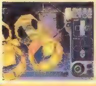
❶モーター2つだと10kpm/hも無理



❶モーター1つなら30kpm/hは出る

工夫のポイント パネルをタイヤに

パネルを八画形状につなげることで、タイヤの代わりに使用。八角形にすることで、モーターの軸と中心がほとんど同じになり、動きがより安定するのもポイント。



❶パネルを円に近い形につなげることが大事

工夫のポイント 空気抵抗を減らす

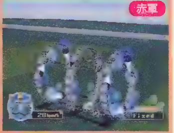
進行方向に対して垂直になるパーツを少しでも減らすことで、走っているときに空気抵抗が起こらないように配慮。少しでも速度が上がるようにした。



❶空気抵抗があるかないかで速度はかなり違う

ドラム缶の理論（？）を応用

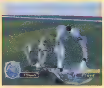
ドラム缶の中に入って前へ進もうとするとドラム缶自体が回転して前進する。あの理論を基に作ってみた。推進力は手軽なジェットを使えばいいが、問題は左右への方向転換。これには全体をテーパー状に変形させることで解決。でも、いまいちスピードが遅い。



❶横に倒したドラム缶がコロコロ転がるようなモデル。実際、動きもそんな感じで重ったるいのが弱点か

工夫のポイント 直径の大きさを変形

曲がりたい方の径を小さくし、反対側を大きくすることで、全体的に曲がっていく。1回転する間に進む距離が左右で異なるためにスムーズに曲がることができるはず。



❶曲がるときはテーパー状に変形ーちと気持ち悪い

工夫のポイント ジョイントの位置を調整

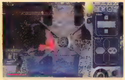
直進時に円になるように組んだパネルを拡大・縮小するため、どうしてもオムスビ形となってしまう。だがXジョイントの位置をいろいろ試してみると、これがベターな位置。



❶左に曲がる場合はこのように変形している

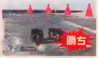
工夫のポイント Yジョイントで代用

Xジョイントを使い切ってしまったので、Zジョイントで90度の捻りを加えYジョイントを代用できるようにした部分もある。ちなみに使用パーツ数は限界直前の96。改良することなんてできるの？



❶Xジョイントが足りないならY＋Zジョイントで代用すればいい

勝負の結果は？



❶この機体ではモーターの回転速度を全然活かしきれなかった

青軍の機体が初級コースを1周するのにかかった時間は2分55秒。赤軍の機体は途中に湖の中に落ちるなどのハプニングもあり5分49秒。さすがに勝負は車型の青軍の機体が勝ったが、車型でないモデルでなんとか完走した赤軍の機体もなかなかの健闘ぶりと言える。



❶速度よりも形のユニークさを重視したせいで、さすがに遅い

タイヤの空気抵抗を減らす　第2回戦　中央ホイールの空気抵抗を減らす

タイヤをパネルで作っているため、どうやらそこに空気抵抗が掛かり、速度が出なかったらしい。そこで、今回はタイヤの空気抵抗を減らすことを目標に製作。



↑少し [illegible] と、形がなおさら車からかけ離れていく。

ここを改良　タイヤを板状に

進行方向に対して空気抵抗が掛からないように、タイヤ部分を板状に変更。機体の動きはガタガタになったが、速度をかなりアップさせることに成功した。



↑少しでも円形になるようパネルをつなげた

遅い理由は空気抵抗だろうから、それほど機能に関係していない中央のホイールを小さくしてみた。が、速さという点ではイマイチ。やはりカッコで勝負しかないか。



↑空気抵抗を [illegible] ホイールを縮小 [illegible]

ここを改良　切れ目を無くす

余りパネルの数に多少の余裕ができたので、直線時にも切れ目があった左右のホイールにパネルを追加。システム上の限界に達したときは、何を優先するかが重要。



↑直進時に切れ目が出ないよう [illegible] する

勝負の結果は？



↑なんとか70kpm／hオーバーにまで速度が出せるようになった

青軍の機体は見た目はあまり変わらないものの、速度がかなり改善され、1分35秒にまで短縮。赤軍の機体は、勝負を諦めたのか速度よりも機構を重視した改造となったが、それでも3分55秒にまで記録を短縮。結果的には、今回もやはり車型である青軍の機体が勝利した。



↑ホイールの切れ目が小さくなったため、奇麗に曲がれるように

ジェットでさらに速度をアップ　第3回戦　さらに糸巻車の原理を応用

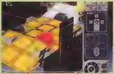
前回で、タイヤを板状にすることで、それなりに速度が出ることが判明した。そこで最後は、前回の機体をベースに、ジェットを付けたり形を工夫することで、より速度が上がるように改造する。



↑今回は形にもそれなりに [illegible]、レーシングカーっぽい姿にしてみた

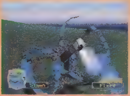
ここを改良　ジェットを3つ搭載

モーターはパワーの割に電力を食わないので、余った電力を有効活用するため、ジェットを3つ搭載。速度を上げるのに一番手っ取り早い方法でもあるし。



↑電力とのバランス上、3つしかジェットが搭載できなかった

ジェットでは限界が見えてきた。糸巻車の原理を用い、モーターを推進力にすることにしたが、パネルで作った尻尾は地面との摩擦が大きいため断念。ジェットで反転トルクを打ち消す方法に変更。



↑動き [illegible] 位置に収まる [illegible]

ここを改良　2連ジェットにする

ジェットが1基だけだと中央ホイールからの張り出しがグルグル回る。2連ジェットにして接続する位置を調整すると、走行中は張り出しが動かなくなった。



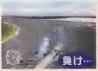
↑関節パーツの使用制限に引っかかり、モーターは1つしか使用できず

勝負の結果は？



↑100kpm／hオーバーに到達。機体の動きには難があるが

青軍の機体はさらに速度が上がり、ついに1分4秒をマーク。1分に迫るところまで記録を縮めた。赤軍の機体は、もはや改造自体を楽しんでいるとしか思えない状況だが、それでも記録を縮め2分58秒。結果は青軍の機体の完全勝利。赤軍の機体も最初を考えると大きく進化した。



↑速度自体は50kpm／hオーバーにまでなったのだが

今回の総評

番外編なので、なるべく変わった機体を作るつもりが、いつのまにか機能追究になっていたのには反省。まあ、結果が出たのが救いかな。

今回の総評

3段階まで進化しても第1回戦の敵軍のタイムすら破れず。まぁ、形で笑ってもらえればオッケーというところでしょう。完敗っス。エヘ♥



長い道のりの第1歩　まずは自らの能力を知る

プレイヤーキャラとなるリオンは、HPが満タン時で200となっている。敵から受ける一撃のダメージは、約20程度なので、10発ほど攻撃を食らうと死んでしまう計算になる。

また、リオンが持てるクスリの数には、12個までという制限があるので、ただ闇雲に集めるだけでは、宝の持ち腐れで終わってしまう。

そこで考えたいのがクスリの割合。オススメは回復剤とデルメトールを3錠ずつ持ち、残り6つの枠をナルコンとレッドで分け合うこと。これが最もバランスが良いだろう。

クスリのある場所は、これから紹介するマップ中に示しているので、必要になったら多少面倒でも取りに戻ることを心がけてほしい。



➡クスリは十分すぎるほど用意されている。でも回復剤だけを使いすぎて、いざというときに無いというのは避けたい

STAGE-Aを アイテムリスト&マップ&チャートで あますところなく攻略!!

GALERIANS

ガレリアンズ

見知らぬ病院の一室で目覚めた後、そこを脱出するまでの過程をマップ&最短チャートで解説。「MOVIE PREVIEW」で鑑賞できるSTAGE-Aのムービーも全網羅する!!

アドベンチャー	アスキー		1~3ブロック	1人専用	CD3枚
	8月26日発売予定	6800円			
	DUAL SHOCK（振動）対応				

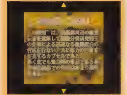
病院での目覚めから脱出までの最短道程

ミケランジェロ記念病院の13階から15階までの、計3フロアがSTAGE－Aの舞台となる。今回は、余計な行動は極力省き、クリアするまでに必要な行動のみに絞ったチャートをお届けする。

攻略チャートスタート!!

隔離室 15F

南側のドアをメラトロピンで調べると出られる。機械の上にある「医局員のメモ」には、超能力の詳細が書かれているので読んでおく。



○「医局員のメモ」さえ読んでおけば、クスリの効果はバッチリだ

データ室 15F

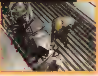
入ると医局員が1人迫ってくるので、これを撃退。パネル上のセキュリティカードを入手したら移動。

鉄格子通路A・B 15F

通路Aの壁にあるパネルにセキュリティカードを使用し、通路Bに移動。机上のボタンを押して、通路Aからのロックを解除しておく。

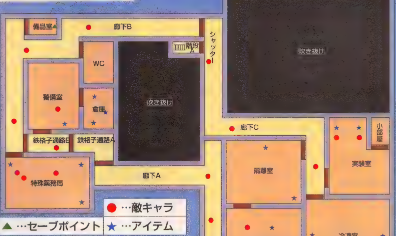


○このパネルにセキュリティカードを使う



○ロック解除スイッチはこの場所にある

「ミケランジェロ記念病院」15階

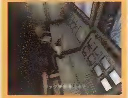


●…敵キャラ
▲…セーブポイント　★…アイテム

このフロアで一番重要な行動は、必ず倉庫に立ち寄って、銃型注射器の「ビージェクト」を入手すること。これがないと薬を注入することができない。敵に関しては、弱い医局員と警備員が多いため、戦闘で苦労することはないだろう。

警備室 15F

入口右にあるランプを調べ、「冷凍室のカギ」を入手。部屋の奥のパネルにあるボタンを押して、鉄格子通路B西側のドアを開ける。



○パネルの丸い部分がスイッチ。入口右には「冷凍室のカギ」がある

倉庫 15F

奥に立てかけてあるハシゴを登って、オレンジ色の箱の中にある「ビージェクト」を必ず入手する。

実験室 15F

入室したらまずは医局員2人を始末。画面右奥のパネルを調べて、「薬品庫のカギ」を入手する。

小部屋 15F

椅子が中央にぽつんとあるが、無視してよし。壁に書かれた数字のラクガキを記憶しておくこと。

冷凍室 15F

西側にある電源ボックスを調べると「ヒューズ」を入手できる。すると冷気が吹き出してくるので、東側にある機械を操作して止める。



○冷気を止める機械は、冷気が吹き出す前にはなんの反応も示さない

隔離室 15F

南西にある円柱状のキャビネが薬品庫。「薬品庫のカギ」でこれを開き、「液体火薬」を入手する。

15階アイテム一覧

部屋名		アイテム名
隔離室	機械の上	医局員のメモ
	薬品庫	液体火薬
		デルメトール
データ室	机(左)	回復剤
	机(中)	セキュリティカード
鉄格子通路B	机(右)	回復剤
警備室	警報ランプ	冷凍室のカギ
倉庫	ダンボール	回復剤
	机	デルメトール
	棚(左)	ナルコン
	棚(奥)	回復剤
	オレンジ色の箱	ビージェクト
実験室	コントロールパネル(左)	デルメトール
	コントロールパネル(奥)	薬品庫のカギ
小部屋	椅子	ナルコン
冷凍室	実験装置	ナルコン
	棚(北)	回復剤
	電源ボックス	ヒューズ
	棚(東)	回復剤
特殊薬務局	机	ナルコン
	カード書き換え機	セキュリティカード(改)
	薬品庫	レッド
	棚	デルメトール

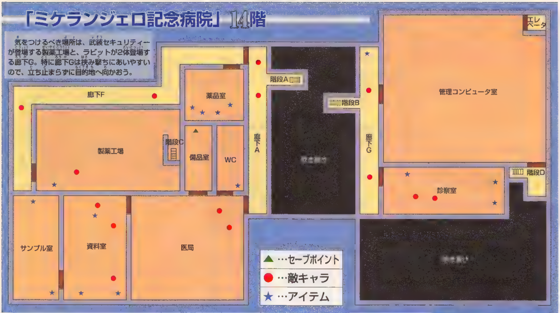
シャッター前 15F

シャッターに向かって「液体火薬」を使用。濡れたシャッターにメラトロピン能力を使うと、シャッターが爆破され14階に進める。

次ページへ続く

「ミケランジェロ記念病院」14階

気をつけるべき場所は、武装セキュリティーが登場する製薬工場と、ラビットが2体登場する廊下G。特に廊下Gは挟み撃ちにあいやすいので、立ち止まらずに目的地へ向かおう。



前ページからの続き

医局 14F

中央にそびえるモニターの前にある、円柱状の装置のスイッチを押すと、資料室へのドアが開く。

資料室 14F

南側にある巨大モニターの右隅にスイッチがある。それを操作し「Gプロジェクト報告」を読もう。



「Gプロジェクト報告」には、重大な事柄が書かれている

サンプル室 14F

部屋の一番奥にあるキャスターを調べて、「特殊薬務局のカギ」を入手したのち、15階へ向かう。

特殊薬務局 15F

入室してすぐ左側に、カード書き換え機がある。そこで「セキュリティカード」を使用し、パスワードを入力すると、「セキュリティカード（改）」に書き換えられる。



小部屋で見たこの落書きの数字を

このカード書き換え機に入力してやる

薬品室 14F

部屋の中央に歩み寄ると、少女の声に呼び止められる。リリアがどこかに隠れていることが分かる。



アイテムが豊富にあるので、取り忘れずに

製薬工場 14F

強敵の武装セキュリティーが初登場するが、ここは無視して奥の階段Cへ進み、13階へ向かう。

休憩広場 13F

中央に大きな女神像がそびえ立つ部屋。初回入室時にはラビットが登場。ここは無理せずすぐに移動。



中央の巨大な女神には、何やら意味深な文句が

バー&レストラン 13F

まずは3人の医局員を撃退。部屋の奥に進むと自動給仕機があるので、真ん中の自動給仕機を調べて、「実験室のカギ」を入手する。



壁にもアイテムがあるので見落とさないように

14階アイテム一覧

部屋名		アイテム名
資料室	テーブル	回復剤
	円柱状の装置	レッド
	モニター横スイッチ	Gプロジェクト報告
サンプル室	機械	デルメトール
	キャスター	特殊薬務局のカギ
薬品室	キャスター	ナルコン
		レッド
		デルメトール
		回復剤
		回復剤
		スキップ
製薬工場	箱型の装置	回復剤
WC	灰皿	置き忘れた新聞
廊下G	キャスター	レッド
診察室	拘束ベッド	デルメトール
	棚（奥）	ナルコン
	棚（左）	回復剤
	モニター	リオンの実験データ

双頭の間 13F

これまでとはかなり雰囲気が異なる部屋。ヘビ、ワシ、オオカミ、サルという、4体の動物壁画を見ることができる。どの壁画がどの動物を示すのかを必ず覚えておく。



後々重要な意味を持ってくるので、紹介される順番は忘れないように

リオンに迫る魔の手はこう追い払う！

STAGE−Aに登場するザコ敵キャラは6体。すべてに癖があり、攻撃パターンも違っている。ここでは、それぞれの敵とどう闘えばいいのかを伝授。敵の攻撃パターン一覧も用意したので、参考にしてほしい。



医局員

たいした攻撃力はないが、APが20上がるスタンガンは厄介だ。早目に倒せ！



アラベスク

運動能力の高さを活かした飛びつきが強力。遠距離からの攻撃を心がけたい。



警備員

警棒による直接攻撃しか手段を持っていないので、遠距離からの攻撃で倒せ！



ラビット

運動能力は高いが、HPが少ないので、囲まれなければ怖くはない。



武装セキュリティー

近づくと強力な投げを食らうので、常に動き回りたい。レッドは効かない。



警備兵

銃の威力が高いので、正面からではなく、背後に回って素早く攻撃したい。

敵の攻撃パターン一覧

キャラ名	HP	攻撃パターン1	攻撃パターン2	攻撃パターン3
医局員	20	スタンガン(12、AP+20)	―	―
警備員	30	警棒攻撃縦振り(20)	警棒攻撃横振り(18)	―
警備兵	60	射撃(35)	銃の柄で殴る(20)	―
武装セキュリティー	140	レーザー(30)→よろけ	投げ(40)→ダウン	パンチ(36)
ラビット	60	突き上げ(18)	えぐり刺し(20)	―
アラベスク	150	酸(15)	飛びつき(24)	投げ(8+8+8)→ダウン

※「よろけ」「ダウン」とは、その攻撃を受けてリオンがよろける、またはダウンすることを指す　カッコ内の数値はその攻撃によって受けるリオンのダメージを表す

わざとショート

APが溜まって点滅し始めたとき、デルメトールをすぐに服用してはいけない。わざと自らをショートさせれば、武装セキュリティーやアラベスク、警備員など、普通に闘うとなかなか倒せない固めの敵を、一撃で仕留めることができるからだ。



○敵をことごとく吹き飛ばすショートだ

診察室　14F

入室してすぐ画面左のキャスターを調べて、「研究室のカギ」を入手。奥のモニターを調べれば、「リオンの実験データ」を入手できる。



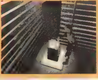
○医局員は入室してすぐに倒すべし



○「実験データ」はなかなかショッキングだ

実験室　13F

医局員が3人いて邪魔なので、まずはそれを排除すべし。それから、部屋の奥隅にある台座に、「双頭のヘビ」があるので入手する。



○この部屋で必要なのは「双頭のヘビ」のみだ

総務局　13F

赤く光るランプを右、左、真ん中の順に青く点灯させて奥の映写機を調べると、「両親の写真」を入手。左手前のコンピュータからは、「制御室のカギ」を入手できる。



○スイッチの操作で、ドアロックを解除できる

制御室　13F

中央左のスイッチを押すと武器庫、中央右のスイッチを押すと医院長室へのドアロックが解除される。



○うざったい警備員は早めに倒してしまえ



○パネル上のこのスイッチでドアが開く

研究室　13F

入室してすぐ右側のくびれに進むと台座があり、調べると「双頭のサル」を入手できる。



○結構アイテムがあるので、医局員を倒してからいろいろ物色しよう

武器庫　13F

奥に進んで台座から「双頭のオオカミ」を入手する。武装セキュリティーが2体いるが、まともに闘っては太刀打ちできないので無視。



○狭いので武装セキュリティーに捕まりやすい。素早く行動したい

医院長室　13F

中央の台座から「双頭のワシ」を入手。レムの机にある「レム医院長のメモ」も読んでおく。その後、会議室へのドアロックを解除する。



○いつか見た女神像と同じものが掛けられている



○壁には巨大なレム医院長の絵が飾られている。こいつはどこに…

ベランダ　13F

街の夜景が見渡せるほか、奥に進めば、リオンを待ちわびるリリアと会話をすることができる。

次ページへ続く

「ミケランジェロ記念病院」13階

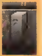
冷凍室の保育器を調べると、アラベスクが2体登場する。実はこの部屋、クリアだけが目的なら寄らなくてもいい。重要なアイテムもないし、自身を危険にさらす必要はないだろう。



前ページからの続き

会議室 13F

4つ並んでいる台座へ、WCで見た壁画のヒント通りに、左からヘビ、ワシ、オオカミ、サルの順番で「双頭の～」アイテムをはめていく。成功すると壁にかけられた巨大なワシの絵が真ん中から2つに分かれ、先への道が開かれる。



○これが「双頭の～」アイテム。合計4つ



○メラトロピン能力によるヒントは重要



○双頭の間に描かれていた壁画を思い出せば、難無く解けてしまう謎だ

能力開発室 13F

武装セキュリティーが3体待ち構えているが、ここまでくると体力温存が重要なので、無視して先へ。



○通過点でしかない部屋。むりに武装セキュリティーと闘う必要はない

管理コンピュータ室 13F

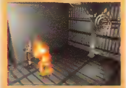
STAGE－Aの最終目的地となる部屋。エレベータ右にあるコンピュータ端末を調べると、背後にレム医院長が迫り、戦闘になる。



○中央に構える黒い巨大な球体。どうやらこの病院の中枢らしい

VS. レム医院長

レム医院長の攻撃方法は、手に持った杖による打撃のみ。動きも遅い。時折走って追いかけてくるが、それでもリオン以上の速さにはならないので、距離を取ってナルコンかレッドを放っていれば、それほど苦もなく倒すことができる。



○レッドで燃やしていると、服が破けてだんだん正体が分かってくる…

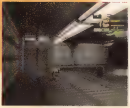
VS. レムロボット

レム医院長の実体となるレムロボット。リオンに向かって猛スピードで体当たりを仕掛けるホバーアタックは、一瞬の硬化時間を見逃さなければ簡単に避けられる。

この敵を倒す一番簡単な方法としては、スキップを2錠服用し、超能力レベル3のナルコンをぶち当てること。的確にヒットさせれば、4、5発でおだぶつだ！



○このポーズを取ったらホバーアタックがくる！



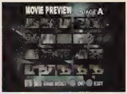
○地面を叩いてリオンをよろけさせる技も使う　できるだけ遠くへ

13階アイテム一覧

部屋名		アイテム名
バー＆レストラン	壁	回復剤
	自動給仕機	実験室のカギ
	棚	ナルコン
実験室	台座	双頭のヘビ
総務局	映写機	両親の写真
	コンピュータ(左)	ナルコン
	コンピュータ(右)	レッド
	コンピュータ(裏)	ナルコン
	コンピュータ	制御室のカギ
制御室	机(右)	レッド
	机(中右)	ナルコン
研究室	棚	スキップ
	机	回復剤
		ナルコン
	装置	デルメトール
	台座	双頭のサル
武器庫	台座	双頭のオオカミ
	棚	スキップ
医院長室	台座	双頭のワシ
	レムの机	レム医院長のメモ
ベランダ	机	回復剤
能力開発室	棚	スキップ
冷凍室	キャスター	レッド
	保育機制御装置	回復剤

まだ見ぬムービーはここにある「MOVIE PREVIEW」を極める!!

クリアだけを目指すと結構見落としがちなムービー。そこで、STAGE－Aで見られるムービー20場面を網羅する。「MOVIE PREVIEW」もこれで完璧だ!!



Qこれでコンプリートに1歩近づいた！

No.01 オープニング

STAGE－A開始時のオープニングムービー。巨大な注射器によってリオンにクスリが注入される場面が流れる。



No.02 ドアを開ける

閉じられたドアに手をかざしてから、そのドアを超能力で開け放つまでのムービー。隔離室から出る際に見られる。



No.03 医局員登場

データ室に入室直後、自然と挿入されるムービー。自分の超能力がクスリによるものだと、医局員から聞かされる。



No.04 迫る警備員

鉄格子通路Aから通路Bに移動した際に自動的に流れる。リオンを追い払おうと、警備室から警備員が登場する。



No.05 自問自答

警備室にある鏡を調べると、自分がなぜここにいるのか、その理由をしきりに考えるリオンのムービーが流れる。



No.06 人体実験

実験室にある巨大な拘束台に向けてメラトロピン能力を使うと、人体実験を施されている子供が見られる。



No.07 椅子に座る子供

小部屋にある椅子にメラトロピン能力を使うと、一切手を触れずに、おもちゃを自在に操る子供が見られる。



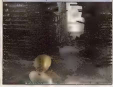
No.08 にらむ目玉

冷凍室中央にある、巨大な冷蔵庫を調べると、中の水槽に漂う巨大な目玉がリオンを睨みつける。



No.09 シャッター破壊

15階にある閉ざされたシャッターに液体火薬をかけたのち、超能力を使うと見られるシャッター爆破のムービー。



No.10 モニターのレム

医局を歩行中、自動的に挿入されるムービー。レム医院長がモニターに登場し、病院からは逃さないと告げる。



No.11 目を開く胎児

暗いサンプル室内で、唯一光っている保育器を調べる。その中には胎児の姿があり、目を開いてリオンを見すえる。



No.12 武装セキュリティー登場

製薬工場に入室してしばらく歩くと、武装セキュリティーがリオンの姿を確認し、追ってくるムービーが流れる。



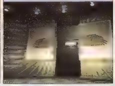
No.13 ラビット登場

休憩広場に入室した直後に挿入される。中央にそびえる女神像の頭上から飛び降りてきたラビットのムービー。



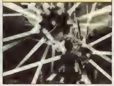
No.14 壁画分裂

会議室で「双頭の～」アイテムを組み合わせる謎を解くと見られる。ワシの絵が中央から分裂し道が現れる。



No.15 能力開花

能力開発室の中央にある謎の巨大装置を調べると見られるムービー。突然装置が光り輝き出し、リオンが苦しみ出す。



No.16 背後に迫るレム

管理コンピュータ室のエレベータ右横にあるコンピュータ端末を調べると、リオンの背後にレムが迫り銃を構える。



No.17 病院脱出

レム医院長を倒し病院を脱出するリオン。行き場もなく、ひとりぼっちであることを嘆く姿がムービーで描かれる。



No.18 ナルコン注入

自らの首筋に銃型注射器のビージェクトをあてがい、「ナルコン」を注入する場面がムービーで挿入される。



No.19 レッド注入

ビージェクトを入手していないと見られないムービー。自らの首筋に「レッド」を注入することで挿入される。



No.20 D-フェロン注入

自らに「D－フェロン」を注入する。実はこのムービーは、STAGE－Cまで進まないと見られない。



完全攻略 第2回 洋館西の電気復旧から東の波止場まで マップと共にすべての謎を解き明かす

ECHO NIGHT

エコーナイト#2 眠りの支配者

恋人のクリスティーナ・コリンズの行方を追い、クランシー邸の探索を続ける主人公が体験する、霊魂との遭遇や過去への転移など奇怪なデキゴト…。今回は、バーラウンジで厨房のカギを入手したところから東の波止場で釣り人の依頼を達成するところまでを攻略していく。

アドベンチャー	フロム・ソフトウェア		2~14ブロック	1人専用	CD1枚
	発売中	5800円			
	DUAL SHOCK（振動）対応				

主なきまま働き続ける使用人の霊を癒せ

洋館1階の西にあるバーラウンジで厨房のカギを手に入れた主人公は、双璧の部屋にある配電盤を直し、洋館1階西側の電源を復旧させる。闇が去ることで現れたのは、霊となっても働き続ける使用人の姿だった。彼らは現世に残した思いを主人公にうち明けるが…。

攻略の読み方

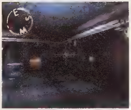
本文中の右の単語に関しては、それぞれを色分けして表示しています。

- 場所名＝青色
- アイテム名＝赤色
- 人物名＝緑色

洋館西側の配電盤を直し明かりを点せ

洋館1階　中央ラウンジ　双璧の部屋

厨房を抜け、双璧の部屋に入った主人公は、そこで配電盤を見つける。だが、配電盤は故障しており、しかもカギがないため、修理は不可能だった。なおも、双璧の部屋を探索すると、タンスの引出しからローマ数字の書かれた紙切れを発見。その3つの数字から、中央ラウンジのナンバーロックとの関連を感じ取った主人公は 。



⬆闇に包まれた洋館1階の西側　電源の復旧には配電盤の修理が必要となる

中央ラウンジのナンバーロック



⬆洋館1階、中央ラウンジの扉を守るナンバーロック。3ケタの番号を入力すれば開錠できる。勘に頼っても開けることは可能

双璧の部屋のタンスにヒントの紙きれが…



⬆➡紙に書かれた「586」の数字を入力すれは開く

中央ラウンジの配電盤のカギを双璧の部屋へ

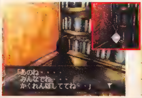
中央ラウンジ内にある配電盤から配電盤のカギを抜き取って、双璧の部屋にある配電盤に移植すれば、洋館1階西側の電源が復活。各部屋のスイッチを押すことで照明が点るようになる。



⬅配電盤のカギだけでなく、使い回しのきくアイテムはいくつかあるぞ

鬼ごっこをつづける少女の霊魂

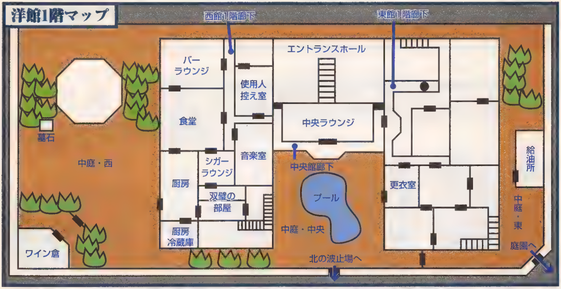
中央ラウンジで泣いている女の子は、死んだ後も鬼ごっこを続けていた。主人公は彼女と話すことで、彼女の代わりに逃げている子供たちを捜すこととなる。子供たちを見つけたら、鬼のしるしである狼のメダルを身につけて捕まえよう。エンディングまでに全員を見つけられるか？



狼のメダルを身につけ隠れた子供を捜す

●捜すべき4人の子供●

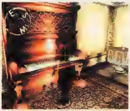
ダニエル	カート
ジェフ	ローラ



楽譜を完成させ、愛し合う2人を引き合わせる

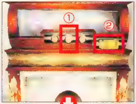
洋館1階 音楽室 バーラウンジ

ピアノの音色に誘われ、音楽室に入った主人公はピアノ講師ノーマの霊と出会う。彼女は楽譜を前に途方に暮れていた。恋人からもらった大切な楽譜なのに、音符が消えて曲が弾けないというのだ。

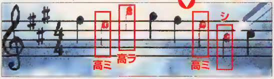

⇧ピアノの上の楽譜を調べると音符が書き込める。抜けている音符は4ヵ所なのだが

バーラウンジのジュークボックスで採譜

バーラウンジのジュークボックスから流れるメロディ。それは楽譜に書かれていた曲だった。その曲から採譜して、音符を楽譜に書き込んでいこう。入れるべき音符は、左から「高いミ」、「高いラ」、「高いミ」、「シ」である。



⇦①②の順番でボタンを押すと楽譜の曲が奏でられる



楽譜を持ち去るか否か音楽講師の望みは…

楽譜は持ち去ることが可能。ただ、ノーマにとって　楽譜はよほど大切なものらしく、返してくれと懇願される。返す場合は、彼女の前で　楽譜を使えばいい。持ち去るか否か、それはキミ次第だ…。


⇦持ち去ることが彼女にとって幸せかどうか考えよう

シェフの亡霊が探すコショウを手に入れろ

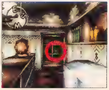
洋館1階 中央ラウンジ 双璧の部屋

厨房のシェフの亡霊は、料理の仕上げに使うコショウを探していた。コショウ挽きはバーラウンジのカウンター内にあるものの、バーテンの霊が通路をふさぎ、取ることができない。しかし、上記の方法でバーテンと音楽講師の霊を引き合わせることによってカウンターに入れるようになり、コショウ挽きが入手可能となる。



⇧シェフが言うには、コショウ挽きはバーテンのマークがよく持ち出すとのことだが

バーラウンジから
コショウ挽きを持ってくる


⇦バーラウンジのカウンター内にある戸棚に、コショウ挽きが置かれている

バーテンの真の望みは楽譜か、彼女の曲か？

楽譜と引き替えにコショウ挽きを渡すというバーテン。だが、彼の望んでいるものは本当に楽譜なのだろうか？　曲を弾いてくれるはずの彼女はもういないと諦めているが、彼女は霊として存在している。彼の真の望みを慮れば…。

刺殺され、愛犬と泣き別れた少女の霊を救え

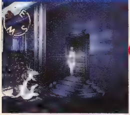
シェフの亡霊を昇天させた後、厨房から中庭・西に出ると、犬をけしかけてくる少女の怨霊と出会う。その少女は、洋館の暗闇にたびたび現れては主人公に襲いかかってきた怨霊であった。少女の魂を救うため、主人公は彼女の愛犬を探すこととなる。

ワイン倉の地下に迷い込んだ子犬を連れ戻せ

中庭　中庭・西側 ワイン倉

中庭・西を探索していると、突然少女の怨霊に犬をけしかけられる。犬にかまれると、体力を削られてしまう。犬が襲ってきたら、その攻撃を避けつつ庭の奥に進み、そこにある墓石を調べよう。

犬から逃れ…



❶少女と犬の怨霊が現れるイベントシーンが終了したら、すぐに庭の奥へ移動しよう

墓石を調べる



❶「Dino」と刻まれた墓石を調べると、過去へと移動し、犬の攻撃から逃れられる

過去　犬からスパナを取り上げ地上に戻る

過去に転移すると、少女から犬の探索を頼まれる。そこで、ワイン倉の地下へはしごを使って降り、犬を捕まえる（捕まえ方は下記参照）。そして、スパナでゴンドラを直し、地上に戻るのだ。

ゴンドラのレバーを直す





❶❷ゴンドラのレバーのボルトに入手したスパナを使うと、ゴンドラが動かせるようになる。後はレバーを操作すればよい

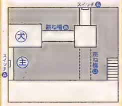
犬の捕まえ方

ワイン倉の地下に迷い込んだ犬の捕まえ方はパズル的。まず、跳ね橋はスイッチの入力で上下するが、橋に物が乗っていると動かない。そして、犬は話しかけられたのと逆の方向へ逃げる習性がある。これらを利用して、犬の行く手をふさいで捕まえるのだ

図の見方

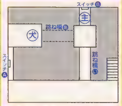
- 犬＝犬のいる位置
- 主＝主人公のいる位置
- 跳ね橋＝破線は上がっている状態

1 スイッチⒶを入れる



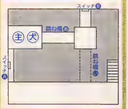
まずは、階段を使い下に移動して、スイッチⒶを押す。これにより、跳ね橋のあが上がり、いが下がる。

2 スイッチⒷを入れる



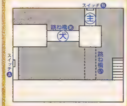
先ほどの操作で下りた跳ね橋を渡り、スイッチⒷを押す。これにより、跳ね橋あが下がり、いが上がる。

3 犬に話しかける



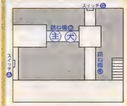
跳ね橋あを渡って、犬のところに移動。そこで、図の位置から犬に話しかけ、犬を跳ね橋あに移動させる。

4 スイッチⒷを入れる



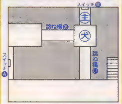
跳ね橋あを渡り、スイッチⒷを操作。犬の乗った跳ね橋あはそのままで、跳ね橋いのみが下がる。

5 犬に話しかける



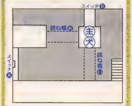
跳ね橋あに移って、図の位置から犬に話しかけて犬を移動させる。犬が橋に乗っていない状態にするのだ。

6 スイッチⒷを入れる



スイッチⒷを押して、跳ね橋あといの両方を上げる。これにより、犬の逃げ場はなくなることとなる。

7 犬を捕まえる



図の位置から犬に話しかけると犬は逃げられなくなり、口にくわえたスパナを手に入れることが可能となる。

犬の襲撃を避けて少女の怨霊を止めろ

中庭　中庭西

地上に戻った主人公が見たものは、雷雨降りしきる中、血塗れになって横たわる少女の姿であった。主人公は、瀕死の彼女から犬のディーノと友達になることを頼まれ、そのしるしとしてオパールの首飾りを手渡される。だが、現代へと戻った彼は、再び彼女たち怨霊の襲撃にさらされることに…。

オパールの首飾りを少女の怨霊に渡す



少女から主人公へと手渡されたオパールの首飾り。少女と犬をつなぐ絆、犬と友達であることを証明するアクセサリーだ



実の兄に刺され、死に瀕する少女　いったいこの屋敷では、過去何が行われたのか



兄に殺され、愛する犬とも別れることとなった少女は、その強すぎる怨念のため



怨霊となって主人公を犬に襲わせる。それを止めるには犬か[illegible]少女に近づき、彼女の前でオパールの首飾りを使うのだ

少女が残した館の秘密を見つけだす

洋館1階　使用人控え室　中央館廊下

少女が昇天した後、そこには馬の首を模した馬頭のノックが残されていた。そのフックを手に洋館内の探索に戻った主人公は、少女の残した日記を発見。クランシー家の秘密をかいま見るのであった。



少女の怨霊が消えた後に残された馬頭のフック

馬頭のフックを使い隠された扉を開く

使用人控え室の壁に取り付けられたハンガー。そこには、少女の怨霊が残した馬頭のフックと同じ物が並んでいた。しかも、その左端の1つがなくなっている。そこに馬頭のフックをはめ込むと…。





ハンガーの左端に馬頭のフックをはめ込むと、ハンガーに仕掛けられた留め金がはずれて絵画が移動。隠し部屋の入口が露わになる

隠し部屋から少女の日記が！

少女の日記には、兄のアルバートが妻であるジェシカの病気を治すために必死であること、そして、西の部屋と湖の東にある遺跡で何かを秘密裏に行っていることが記されていた。さらに屋敷に幽霊が出るとも…。



血の跡に導かれて中庭へ

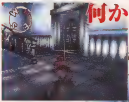
隠し部屋から出た主人公の耳に飛び込んできた不気味なラジオの音声と、何か重たい物を引きずる怪しげな音。さらに、中央館1階の廊下には血の跡が延々と続くのを見つける。血の跡をたどって東館1階の廊下から更衣室を抜けた先は、プールのある中庭だった。

私は…待っている…

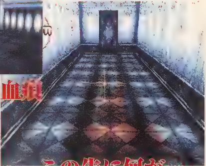


少女の日記を読み終え、隠し部屋から出ると突然、部屋の片隅に置かれたラジオが不気味に鳴りだした。それはブツ切れの音声で、「湖の南の波止場にある教会で待っている」としゃべり始めたのである。果たしてそれは、主人公に語りかけた声なのか？　そしていったい誰が、何を伝えようとしているのか…

何かを引きずる音…



残された血痕



廊下に続く血の跡　エントランスホールで魔物に殺された男の死体がなくなっていることから、彼を引きずっていったものと考えられるが…

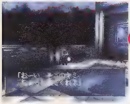
この先に何が…

敷地内を逃げ回り謎の男の追跡をふりほどけ

中庭・中央に出た主人公は1人の男に声をかけられた。スキンヘッドで小太りの男が、見てほしいものがあると言うのである。主人公は彼に誘われるまま、北の波止場へと足を踏み入れるのだが…。

それは、主人公を襲う新たな危機の第1歩でもあった。不気味な男に命をつけねらわれ、洋館の敷地をかけずり回る逃亡劇が始まるのだった…。ここでは、素早い状況判断と行動が必要である。

不気味な男に誘われて…





⇦⇧主人公を呼ぶ奇怪な男。この後、主人公はこの男に命を狙われることになる…



波止場を調べて脱出の機会を得る

洋館敷地　北の波止場

北の波止場へと誘い込まれた主人公は、監視役とおぼしき謎の男によって、そこに閉じこめられてしまう。波止場から脱出するには、右に挙げる順番の通りに行動していかねばならない。



⇨波止場の扉は男によりカギをかけられてしまう

手持ちランプに触れる



⇧男の足元にある手持ちランプを調べると、男は怒って波止場から立ち去っていく

男の死体を調べる



⇧ボート小屋の貼り紙を読むと桟橋に死体が流れ着くので、それをしゃがんで調べる

監視役から逃げる



⇧監視役が戻り、銃で主人公を攻撃してくるので、素早く扉から中庭・中央へ脱出！

男を撃退するためランプの炎を消す

洋館敷地　中庭・東　庭園

ここからは、監視役の銃撃を避け、中庭・中央から東を通って庭園へ逃げつつ、スプリンクラー作動の準備を整えていくのだ。

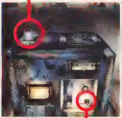
給油所でガソリン入手



⇧まずは、中庭・東の給油所へ入る。そして、棚の上のガソリンを手に入れるのだ

庭園管理室の発電機を作動

1 ガソリンを入れる



2 スイッチを入れる

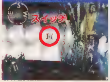
⇧庭園の庭園管理室に入ったら、発電機にガソリンを入れ、スイッチを入れる

ポンプを開栓



⇨庭園に出て、ポンプの栓を開け、スプリンクラーに水を供給

スプリンクラーを作動



⇨温室内のスイッチを入れて水を出せば、監視役は退散する

プランターに入れて薬草の種を育てる

庭園管理室の棚の上に置かれた薬草の種。これは、温室内にあるプランターにまくことで栽培できる。種は徐々に成長して立派な薬草となり、刈り取ることでアイテムとして使用できるのだ。



⇨プランターに種をまいた後もこまめに様子を見よう

ボートを使い亡霊が巣くう謎の遺跡へ向かう

監視役の男が落としていったクランクを使い、主人公は北の波止場でボートを手に入れる。そして、その中に恋人クリスティーナのハンカチを見つけるのであった。

やはり彼女はこの屋敷に来ており、何らかの理由により、ボートで連れ去られたのだ。

そう確信した主人公は、ボート小屋にあった考古学研究所の貼り紙を手がかりに、湖の東岸に広がる遺跡へとボートをこぎ出した。

ボートを手に入れて東の波止場へと向かう

洋館敷地　庭園　北の波止場

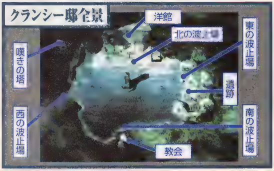
監視役が温室から立ち去った後に残されたクランク。これを北の波止場にあるボート小屋のクランク穴に使うことでボートが使えるようになる。このボートに乗り、まずは東岸の遺跡へと向かおう。

クランクを使いボートを小屋から出す





ボート小屋の入口の左側にクランクを差し込む穴がある。ここに監視役の男が落としていったクランクを差し込んでシャッターを開け、ボートを入手する



釣り人の依頼を引き受けてランプを入手

東の波止場　研究室　釣り小屋

東の波止場に着いた主人公は、そこで釣り人の亡霊と出会い、彼から釣り竿を持ってきてほしいと頼まれる。だが、釣り竿の置かれた研究所は怪しげな遺跡の奥にあり、しかも闇に閉ざされ、霊がさまよう恐るべき場所であった。



扉をふさぐ釣り人をどかせるには釣り竿を渡すしかない

仮眠室で釣り竿を入手

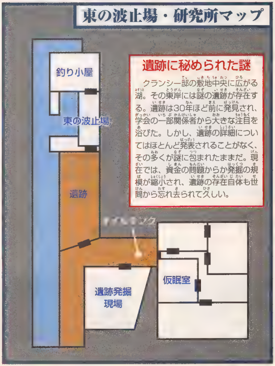


研究所に入ったら寄り道をせず、まっすぐに仮眠室へ向かい、棚の釣り竿を得る

釣り小屋でランプ入手



手持ちランプを入手すると霊が現れるので、手持ちランプを装備して追い払う



遺跡に秘められた謎

クランシー邸の敷地中央に広がる湖。その東岸には謎の遺跡が存在する。遺跡は30年ほど前に発見され、学会の一部関係者から大きな注目を浴びた。しかし、遺跡の詳細についてはほとんど発表されることがなく、その多くが謎に包まれたままだ。現在では、資金の問題から発掘の規模が縮小され、遺跡の存在自体も世間から忘れ去られて久しい。

手持ちランプの給油方法

手持ちランプは、装備することで周囲を明るく照らしだしてくれる便利なアイテム。しかし、オイルのある間しか点かないため、こまめにオイルを補充する必要がある。

オイルは、オイルタンクを調べれば自動で給油されるぞ。



オイルタンクの前で○ボタンを押せば給油される

欲しいMSを作れる設計&開発データを公開！ゲーム中盤までを濃縮攻略!!

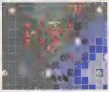
SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

シナリオクリアに必要な各種条件やデータ、後半戦突入条件を完全チェック。また、オリジナルグループの装備充実や育成に必要となる設計&開発データ、ユニットを使いこなして敵に対応するためのMS＆戦艦データが充実！

シミュレーション	バンダイ		12ブロック	4人交代	CD3枚
	発売中	6980円			
	DUAL SHOCK(振動)、マルチタップ対応				

実戦テクニック編　指揮範囲を広げ効率よく敵と戦おう

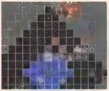
中盤以降、オリジナルグループ(以下、自グループ)がより深くシナリオに関わってくるようになり、その能力も重要になってくる。ここでは、自グループの指揮範囲を広げる方法と、WS(以下、戦艦)との戦いかたを考えよう。



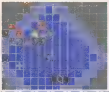
◯指揮範囲が広ければ乱戦でグループを分断されてもOK

指揮範囲拡大が戦局を有利に

様々なユニットやシナリオが登場するにつれ、指揮・チーム範囲の拡大は中盤以降の戦いにおけるキーポイントとなってくる。せっかく機動力に優れた優秀なユニットを持っていても、指揮範囲が狭くては活動エリアがせばまることになる。指揮範囲を拡大しよう。



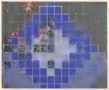
◯ユニットの移動力か高くても、指揮範囲が狭いと駄目



◯下のポイントを参考に指揮範囲を広げよう

指揮能力がある人をリーダー機に

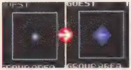
指揮能力の高い人がMSチームのリーダーになると、そのグループのチーム範囲が広がるだけでなく、自グループ全体の指揮範囲を広くすることができる。



◯チーム範囲が広がれば経験値獲得量も多くなる

魅力のある人をGUESTに

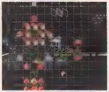
戦艦のGUESTに魅力値が高い人を配置すると、その値が高いほど指揮範囲が拡大。また、整備能力の高い人をMEに置くとユニットの回復時間が短縮される。



◯魅力値が低い人と、そうでない人にはこれだけの差が生じる

被害少なく戦艦を潰そう

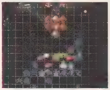
敵グループを行動不能に陥らせるにはそのグループの戦艦を撃墜するのが一番。ただし対戦艦の攻略時には、少ない回数の攻撃で撃墜しないと、手痛い損害を被ることとなる。少ない損害で戦艦を撃墜する方法を伝授しよう。



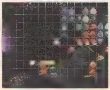
◯白旗を掲げた敵を撃墜するか捕獲するかが思案どころ

戦艦とリーダー機で戦う

普通のMSで戦艦に攻撃を仕掛けた場合、反撃で撃墜されてしまうことが結構多い。戦艦との戦闘は、まずHPが多くて攻撃力も高い戦艦自身で敵戦艦を叩き、次に支援攻撃が期待できるリーダー機を使って対艦攻撃しよう。戦艦を倒すと経験値が多いので一番育てたいユニットに撃墜させよう。



◯反撃時の攻撃で、一瞬にしてMSが撃墜されることも…



◯支援攻撃をともなった攻撃ならこれだけのダメージが

HPを見て攻勢を

戦艦やMAなどHPの高いユニットのHPゲージは、全体の値が大きいので、表示の度合いや減り具合が異なる。ゲージの長さを見るのではなく、しっかりと数字を見て攻撃をかけるように心掛けよう。



◯少ないように見えて3ケタ以上のHPがある場合も

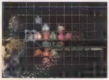
ザニーとボールは役に立つ

戦艦やMA・MSを含み、射程範囲が6以上の武器を持つユニットはあまりない。それら長距離戦は、戦局を左右する重要な戦いになることもある。そういう意味でザニーやボールは、初期から作れるわりに有効なユニットともいえる。

前半5～27ステージをピンポイント攻略

Stage 5 サラミスで敵を引き付けろ

サラミスでチベたちを攻撃し、前面のシローたちに干渉してこないようにさせよう。チベ内のザクレロは設計に役立つので絶対ゲット。シローのボールでアイナのザクを倒すとイベントが発生する。

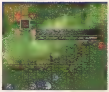

サラミスなどを使って自グループと合流させる

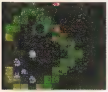
stage5

●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 敵本拠地占拠
●敗北条件 1 連邦宇宙輸送艇の撃沈
2 自軍本拠地占領
●イベント発生条件
シロ一のボールでアイナのザクを撃破
●敵グループ一覧 チベ㉛、ムサイ(53)×2、ザクIIF型(63)×6、ザクレロ(78)、宇宙用高機動試験型ザク(151)、高機動型試作機(155)×4
●ゲストグループ一覧 サラミス㉑×2、連邦宇宙輸送艇[イベント](63)、ジム(85)×4、ジムコマンド㉜、先行量産型ボール(156)

Stage 6 間合いをあけてトーチカ撃破

序盤は陸戦型ガンダムの射程6の180mmキャノンを活かし、トーチカの射程外からトーチカを攻撃しよう。中央の陸戦型ジムはミデアにまとめて搭載し、自グループと合流させて活用。2ターン目にザクが9体増援追加されるので背後をつかれないようにする。トーチカを全部撃破すると上からアプサラスIIとガウが出現。


アプサラスIIをシローで攻撃するとイベント発生


トーチカの射程は5なので、その外から攻撃しよう

stage6

●勝利条件 敵ユニット全滅
●敗北条件 自ユニット全滅
●イベントボーナス発生条件
全トーチカ破壊(MAP兵器不可)
●クエストデモ発生条件 同上
●敵グループ一覧 ガウ⑦、ダブデ㉚、アプサラスII⑱、ザクI(62)、ザクIIJ型(65)×14、ザクキャノン(75)×2、トーチカ[地上用](111)×5、ドップ(112)×3、戦闘ヘリコプター[08](157)×6
●ゲストグループ一覧 ミデア(52)×2、ホバートラック(138)×2、陸戦型ガンダム(159)×3、陸戦型ジム(160)×3

Stage 7 ガウを追いかけて基地を探索

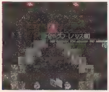
開始前に対ガウ戦に備え、空中戦用の部隊をいくつか構成しよう。シローたちを使って背後のマゼラ・アタックたちを撃墜後、湖のユーコンを倒し、水陸両用MS設計のためにもアッガイを捕獲したい。画面左をひたすら進むガウは無視しておくだけで自動的にシナリオクリアとなる。画面上部に出現するギャロップなどは自グループで撃墜し、できれば戦艦を撃墜してザクキャノンやディザート・ザクをゲットしたい。

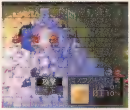
stage7

●勝利条件 敵軍本拠地の発見
●敗北条件 自ユニット全滅
●イベントボーナス発生条件
1 ユーリのガウが撃沈
2 自軍ユニット全滅
3 自軍本拠地占領
●敵グループ一覧 ガウ⑦×2、ギャロップ⑨×2、アッガイ⑯×3、ダブデ㉚×2、ユーコン(58)、ザクキャノン(70)×3、ディザート・ザク(107)×5、マゼラ・アタック(141)×3、ドップ(112)×6
●ゲストグループ一覧 ミデア(52)×2、ホバートラック(138)×2、陸戦型ガンダム(159)×3、陸戦型ジム(160)×3

Stage 8 シローを支援して敵を殲滅

空中戦にも対応した足の速いユニットを交えて編成しよう。ステージ中央にいるB3グフをシローが倒すと、右上の山の前に強制移動し、その目前にアプサラスIIIが登場。アプサラスIIIを倒すとステージクリアとなる。B3グフやアプサラスIIIは、Ez-8単独で戦うのはさすがにキツいので自グループを使ってHPを削り、シローに止めを刺させよう。


Ez-8の180mmキャノンの射程を活かして戦おう

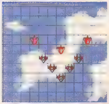

B3グフを倒すとアプサラスIIIの目前に強制移動

stage8

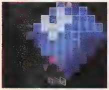
●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 1 連邦のビックトレーが撃破
2 ガンタンク部隊の全滅
●イベントボーナス発生条件
シローがノリスを撃破(ミケル機の撃破時不可)
●敵グループ一覧 ガウ⑦×2、B3グフ[ノリス機]②、アプサラスIII⑲、グフフライトタイプ㊾×2、ザクIIJ型(65)×6、ドップ(112)×10、ドム(113)×4
●ゲストグループ一覧 ビッグ・トレー㊷、Ez-8③、GMスナイパー④、コア・イージー(64)×5、ホバートラック(138)、陸戦型ガンダム(159)、陸戦型ジム(160)×3、量産型ガンタンク(161)、量産型ガンタンク[移動不可](162)×4

Stage 9 水中と空からの敵を防げ

できれば水中戦用のユニットを含むように自グループを構成。序盤はジャブローの地下で、シャア専用ズゴックとマッドアングラーを軸とした水陸両用MS隊との戦いになる。後者はできれば戦艦のみを倒して、水陸両用MSを捕獲したい。前者を倒すと上空に3機のガウが出現し、MSを降下させた後、ガウが去っていく。


シャアを倒すとガウ登場。多種多様のユニットを降下させる


ホワイトベース部隊で水中の敵を倒すのは少しツライ


グラブロを軸にしたグループで戦うと楽に勝てる

stage9

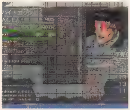
●勝利条件
敵軍ユニット全滅
●敗北条件
1 ホワイトベースの撃沈
2 自軍本拠地占領
●イベントボーナス発生条件
アムロがシャアを撃破
●会話イベント発生条件
1 アムロがシャアを攻撃
2 アムロがシャアを撃破
●敵グループ一覧
ガウ⑦×3、マッドアングラー㊿、グフ㊼×6、ユーコン(58)×2、アッガイ⑯×2、ゴッグ(59)×3、ザクIIJ型(65)×9、ザクマリン(77)×6、シャア専用ズゴック(101)、ゾック(106)、ドップ(112)×5、ドム(113)×3、ブローバー(136)
●ゲストグループ一覧
ビッグ・トレー㊷×3、ホワイトベース㊼、ガンキャノン㉜、ガンダム㉞、ガンタンク㊴、コア・ブースター(57)、ジム(85)×3、ジムトレーナー(95)、ジムライトアーマー(96)×8

※ステージのグループ一覧内のMSと戦艦の末尾の数字は、P87以降の表の番号に対応しています。

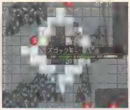
Stage 10 HLVを守るように周囲に展開

ズゴックE等のかなりタフな水陸両用系のMSが登場する。ステージ開始前にそれを頭に入れたグループ構成を考えよう。

5ターンHLVを守り切ればOKなので、開始直後にミデアに寒冷地用ジムを搭載し、2ターン目でHLVの周囲に展開させる。自グループは画面下に出現するハイ・ゴッグと戦おう。HPが高く思ったよりも手強いので、戦艦で叩くのが賢明な作戦ともいえる。



寒冷地用ジムをHLV周囲に展開させて防衛に努める



水陸両用系MSは、思ったよりもタフなMSが多い

stage10

●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 HLVを5ターン死守

●敗北条件 任務失敗

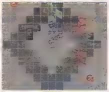
●敵グループ一覧 ズゴックE104、ハイ・ゴッグ×3

●ゲストグループ一覧 HLV①、ミデア(52)、寒冷地専用ジム(152)×2

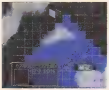
Stage 11 モルモット隊を空に上げて戦おう

モルモット隊のうち1人でも撃墜されるとアウトなので、彼らをミデアに搭載して上空で待機させ、地上の部隊は自グループを使って各個撃破していこう。

トーチカの射程範囲が2～5であることを利用し、その外から攻撃するか一気に懐に飛び込んで攻撃。占領した地上施設上に戦艦を配置し、自動回復する要塞のように活用して左下から攻めよう。



施設上に配置した戦艦を拠点に敵ユニットを各個撃破



ミデアを降下させてモルモット隊を搭載、上空で待機

stage11

●勝利条件
敵本拠地占拠

●敗北条件
ユウ、フィリップ、サマナ、モーリンのモルモット隊が1機でも撃破される

●イベントボーナス発生条件
敵軍ユニット全滅

●敵グループ一覧
61式戦車①×6、グフ㊼×5、ザクⅡJ型(65)×5、キャノン(70)×8、トーチカ[地上用]×6

●ゲストグループ一覧
ミデア(52)、ジムコマンド(92)×3

後半戦攻略

後半戦突入条件 敵軍ユニット全滅

敵を全滅させると、ブルーディスティニー1号機が登場し、襲ってくる。接近戦のシステム起動以外、攻撃はキツくないので遠距離からHPを削り倒していこう。



ブルーの射程は4が限界なのでその外から遠距離射撃

stage11後半戦

●勝利条件 1 敵本拠地占拠
2 暴走モビルスーツの破壊

●敗北条件 自軍ユニット全滅

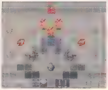
●敵グループ一覧
ブルーディスティニー1号機

●ゲストグループ一覧
ミデア(52)、ジムコマンド(92)×3

Stage 12 ミサイル基地で効率良く戦おう

水陸両用MS部隊対応グループを必ず1つ構成して戦闘準備。

ミサイル基地では中央の施設を目指し、そこから胸部ミサイルで戦闘ヘリを撃墜。ボーナスステップを稼ぐ。再度の移動後、バルカンかマシンガンで両サイドのミサイルプラントを破壊し、後はダブデを接近戦で撃破していこう。



敵撃墜後のボーナスステップを利用して連続撃破を狙う

stage12

●勝利条件 敵軍ユニット全滅

●敗北条件 1 ユウが撃破される
2 自軍本拠地占領
3 5ターン以内にミサイル基地壊滅の失敗

●敵グループ一覧 ダブデ㉚×3、グフ㊼×6、ザクⅡJ型(65)×6、ザクキャノン(70)×6、ズゴックE104×2、トーチカ[地上用](111)×6、ドップ(112)×6、ドム(113)×3、ハイ・ゴッグ(121)×4、戦闘ヘリコプター[08](131)×3、ミサイル・プラント×4

●ゲストグループ一覧 ビッグ トレー㊷×2、ミデア(52)、ジム(85)×8、ジムコマンド(92)×2、ブルーディスティニー1号機(132)、コマンド(92)×3

後半戦攻略

後半戦突入条件 大型ミサイル破壊

ミサイル施設を全部破壊すると、核ミサイルが出現。システム起動を使って攻撃し、遠距離攻撃で止めを刺そう。撃墜後は仲間と合流になるが、次のターンにイフリート改が登場。本拠地のマップでは、ドムや水陸両用系MSのタフさと、グフのヒートロッドに注意。ダブデを撃墜してグフをゲットしよう。



タフな水陸両用MSに対応するグループを構成しよう

stage12後半戦

●勝利条件
敵軍ユニット全滅

●敗北条件
1 ユウが撃破される
2 自軍本拠地占領
3 3ターン以内に大型ミサイル破壊の失敗

●敵グループ一覧 ※前半戦から継続して生き残っているMSに加え、大型ミサイル

●ゲストグループ一覧 ※前半戦から継続して生き残っているMS

Stage 13 地上と宇宙用グループを作ろう

前半は地上、後半は宇宙での戦いなので、オールマイティを1つか、各地形対応のグループを構成。ザクキャノン1体を残して敵MSを撃破し、四方を囲んで行動不能にする。それから施設を占領し、敵ガーダーで経験値稼ぎを。



ユウたちの指揮範囲が狭いのがちょっとつらい

stage13

●勝利条件 敵軍本拠地占拠

●敗北条件 1 ユウが撃破される
2 HLVが撃破

●イベントボーナス発生条件
敵軍ユニット全滅

●敵グループ一覧 ザクⅡJ型(65)×2、ザクキャノン(70)×4、ドム×3

●ゲストグループ一覧 HLV①、ザクⅡJ型(65)、ブルーディスティニー3号機(134)、ボール(137)

後半戦攻略

後半戦突入条件 大型ミサイル破壊

敵MSをすべて倒すと、HLVが上昇し、宇宙での戦いになる。とにかく中央コロニーを占領し、その上にHLVを配置。3号機とボールのみで戦うことになる。1ターン目にザクが4機、ニムバス撃墜後リックドムが4機増援で登場。序盤にチベを撃墜してしまえば、あまりキツくはない。ニムバスを撃墜しないようにして周囲の施設を占領して稼ごう。

stage13後半戦

●勝利条件 敵軍ユニット全滅

●敗北条件 1 自軍ユニット全滅
2 自軍本拠地占領

●敵グループ一覧
チベ㉛、ザクⅡF型(63)×4、ブルーディスティニー2号機、高機動型ザクⅡ(154)×5

●ゲストグループ一覧
HLV①、ザクⅡJ型(65)、ブルーディスティニー3号機、ボール

Stage 14 早期にパブリクを使い戦艦を落とす

序盤で中面のコロンブスを先行させ、消耗戦覚悟でパブリクを展開。ドロワ搭載ユニットが行動を開始する前にパブリクでドロワを撃墜。コロンブスで敵ユニットを回収後前面へ逃走しよう。ビグザムは、スレッガーのコア・ブースターに同行させて、ガンダムで攻撃すればクエストデモが発生。その後ビグザムとコア・ブースターは撃墜となる。

stage14

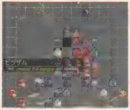
●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 敵軍本拠地占拠

●敗北条件 1 自軍ユニット全滅
2 自軍本拠地占領

●クエストデモ発生条件 スレッガーのコア・ブースターが近くにいる状態のガンダムでビグザムと戦闘

●敵グループ一覧 グワラン⑭、チベ㉛×4、ドロワ㊱、ムサイ(53)×5、ガトー専用ゲルググ㉖、ザクⅡF型(63)×14、ザクマインレイヤー(75)×6、ジッコ(84)×11、ビグザム(125)、ビグロ(?)、リック・ドム(148)×14、高機動型ザクⅡ(?)×9

●ゲストグループ一覧 コロンブス⑰×2、サラミス㉑×3、ソーラ・システム㉗、タイタン[マゼラン]㉘、ホワイトベース㊼、マゼラン㊽、マリアナ[サラミス](51)、ガンキャノン㉜×2、ガンダム㉞、コア・ブースター(57)×2、ジム(85)×10、ジムコマンド(92)×2、パブリク(123)×10、ボール(137)×12

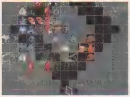




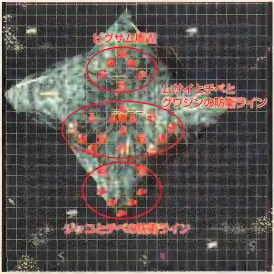
ビグザムのクエストデモは鬼気迫るものが



序盤にドロワを叩くか否かで、その後の趨勢が変わってくる



射程6のホールのキャノンを活用して戦艦撃墜を狙おう



Stage 15 全滅を避け、ゲストグループと合流

オールマイティグループを2つ作っておくのが得策。宇宙に初期配置されているゲストグループは真下に移動し、自グループと合流させる。コロニー内部では、ケンプファーとアレックスを戦闘させるとクエストデモが発生。その後アレックスはFA形態から通常形態になる。アレックスを援護するように行動し、敵によるアレックス撃破を阻もう。

後半戦攻略

後半戦突入条件 クリスがミーシャを撃破

核ミサイルは、足の速いユニットで追跡し、サイド6到達前に足止めさせ、破壊。ただし、核ミサイル破壊時には3マス以上離れて壊さないと、爆風に巻き込まれたユニットが撃墜されてしまう。サイド内の戦いは、右下隅の本物のザク以外は倒す必要はない。アレックスのENは自動的に回復する。

stage15

●勝利条件 敵軍ユニット全滅

●敗北条件 1 クリスが撃破される
2 自軍本拠地占領

●イベントボーナス発生条件
クリスがミーシャを撃破

●敵グループ一覧
ゲルググJ(51)×4、ケンプファー(53)、ザクⅡ改(66)×8、リック・ドムⅡ(150)×6

●ゲストグループ一覧
トロイホース㉞、ガンダムNT1㊲、ガンダムNT1-FA㊳、ジムスナイパーⅡ(94)×2、量産型ガンキャノン(161)×3

stage15後半戦

●勝利条件 敵軍ユニット全滅

●敗北条件 1 サイド6上で核ミサイルが爆発
2 クリスが撃破される
3 自軍本拠地占領

●敵グループ一覧
ヴァルキューレ⑥、グラーフ・ツェペリン⑩、ジークフリート㉕、ゲルググJ(51)×2、ザクⅡ改(66)×14、リック・ドムⅡ(150)×3、核弾頭ミサイル

●ゲストグループ一覧
サラミス㉑×2、ガンダムNT1㊲、ジムコマンド(92)×3、量産型ガンキャノン(161)×3

Stage 16 開始直後の本拠地襲撃に注意

本拠地付近の奥面座標に初期配置されているムサイやチベを最初に引き付けておかないと、いきなりムサイが面移動してきて本拠地に肉迫してくる。ガンダムでエルメスかシャアと戦闘すると会話イベント発生。2回目の会話終了後、本編同様にエルメスは撃墜となる。できれば、グワジン所属のブラウ・ブロが欲しいところ。

stage16

●勝利条件 敵軍ユニット全滅

●敗北条件 1 自軍ユニット全滅
2 自軍本拠地占領

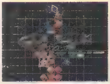
●イベント発生条件
1 アムロでシャアかララァと2回戦闘
2 シャアとセイラが戦闘

●敵グループ一覧 グワジン⑪、チベ㉛×2、エルメス㉓、ムサイ(53)×4、ザクⅡF型(63)×15、シャア専用ゲルググ(100)、ブラウ・ブロ(130)、リック・ドム(148)×10

●ゲストグループ一覧 サラミス㉑×2、ホワイトベース㊼、マゼラン㊽、ガンキャノン㉜、ガンダム㉞、コア・ブースター(57)、ジム(85)×6、ボール(137)×6



1ターン目でユニットを奥面に送り込めるといいのだが



ブラウ・ブロ展開時にグワジンを撃墜しよう



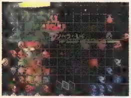
ララァとアムロの2回目の会話イベント。精神的な交感を表現

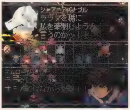


シャアとセイラが戦っても会話イベントが発生する

Stage 17 ソーラ・レイとドロワを叩け

ガンダムでジオングと戦うと、クエストデモ発生。ガンダムは半壊、ジオングは頭だけになり、ア・バオアクー内部に撤退してしまう。追跡すると舞台は内部に。ジオング破壊後、シナリオ的にはギレンがキシリアに殺され、同時にデラーズとガトーが撤退してくれるので、少し楽になる。ソーラ・レイ周囲のコロンブスを撃墜して、ソーラ・レイ再発射をなんとしても阻止しよう。





↑ガンダムとジオングが戦闘すると、強制的に両方とも半壊状態になる

↑ソーラ・レイは斜め方向に放射されるので、それ以外の間隙を衝いて攻撃

↓ドロワを早期に叩いておかないと、ビグロ3機＋αのMS隊が大きな障害となる



stage17

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 自軍ユニット全滅
●クエストデモ発生条件
アムロとシャアが戦う
●敵グループ一覧 グワジン⑪、グワデン⑬、チベ㉛、ドロス㉟、ドロワ㊱、バゾク㊴×4、ムサイ㊸×6、ガトル㉗×12、ガトー専用ゲルググ㉖、ゲルググ㊿×13、ザクⅡF型㊸×5、ザクフリッパー㉔×4、ジオング㊷、ドム⑬、ビグロ⑫×3、ライデン専用高機動型ゲルググ⑭、リック・ドム⑭×16、高機動型ゲルググ⑬×3、高機動型ザクⅡ⑮×6、ソーラ・レイ
●ゲストグループ一覧 サラミス㉑×2、ガンキャノン㉜、ホワイトベース㊼、マゼラン㊾、ガンダム㉞、コア・ブースター㊼、ジム㊱×8、ジムコマンド㊷×4、ボール⑬×8

Stage 18 ガトーを足止めして後半戦へ

足の速いユニットでグループ編成し、2～3のユニットにOPパーツのメガブースターを追加。移動力を高め、ガトー追跡に備えよう。ステージが始まると、ガトーが奪取したGP-02Dを追跡するのだが、GP01ではターン内に追いつけない。自グループでザメルを攻撃し、GP01に止めを刺させてボーナスステップを発生させ、ガトーとコウを戦わせよう。

stage18

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 1号機の撃破
●イベントボーナス発生条件
コウがガトーと対決
●クエストデモ発生条件
コウがガトーと対決
●敵グループ一覧 GP02⑦、ザメル⑩、ドム・トローペン⑭×4
●ゲストグループ一覧 アルビオン④、GP01⑤、ザクⅡF型㊸×2、ジム改㊽、パワードジム⑫

後半戦攻略

後半戦突入条件 コウとガトーが戦闘

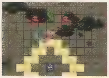
ゲストグループは、足が遅いMSだけでの戦いとなるので、長期戦を強いられる。まずは、ステージ中央のコムサイを目指すのだが、その途中2回ドム・トローペンが4機ずつ(合計8機)出現し、シロー達が待ち伏せされる。コムサイ破壊後は、ガトーの部隊と左上に出現するユーコンU99と戦う。

stage18後半戦

●勝利条件
敵軍ユニット全滅
●敗北条件
1 1号機の撃破
2 自軍本拠地占領
●敵グループ一覧
コムサイ⑮、GP02⑦、ザメル⑩、ドム・トローペン⑭×13、ユーコンU99㊾、ハイ・ゴッグ⑫×5
●ゲストグループ一覧
GP01⑤、ザクⅡF型㊸、ジム改㊽、パワードジム⑫

Stage 19 オービルを保護し、赤軍殲滅

ユニット数を減らしてでも、SPユニットを含めてグループ編成し、機動力と攻撃力を両立させせよう。ステージ中央のコア・ファイターⅡが敵に撃墜されないように、ゲストグループで保護し、自グループで赤敵軍を殲滅しよう。



↑ゲストグループでまずはオービルを保護しよう

stage19

●勝利条件 敵赤軍ユニット全滅
●敗北条件 1 自軍ユニット全滅
2 オービルを撃墜
●イベントボーナス発生条件
敵赤軍ユニット全滅
●敵グループ一覧 ザクⅡJ型㊸×6、コア・ファイターⅡ㊻、ドム・トローペン⑭×2
●ゲストグループ一覧 GP01⑤、ジム・カスタム㊱、ジム・キャノンⅡ㊸

後半戦攻略

後半戦突入条件 敵赤軍ユニット全滅

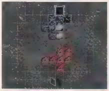
4ターン以内にHLVを破壊しなければならないので、アルビオンに搭乗したままHLVまで移動。各MSのビームサーベルでHLVを集中攻撃。ENに注意しつつ援護射撃も加えれば、2ターンほどでHLVは撃墜できるだろう。

stage19後半戦

●勝利条件
HLVを4ターン以内に破壊
●敗北条件
1 任務失敗
2 自軍ユニット全滅
3 自軍本拠地占領
●会話イベント発生条件
1 各ユニットが出撃する
2 ガトーのHLVを攻撃する
3 ガトーのHLVを撃墜する
●敵グループ一覧
HLV①、GP02⑦、ザクⅡJ型㊸×14、ドム・トローペン⑭×10
●ゲストグループ一覧
GP01⑤、ジム・カスタム㊱×2、ジム・キャノンⅡ㊸×2

Stage 20 コウを援護し、シーマを倒す

機動力のあるグループを1つ編成。アクシデントを起こして移動もままならないコウのGP01を助けるべく、そのグループを派遣してコウをフォローしよう。シーマ専用ゲルググのHPを削り、止めをバニングに刺させれば会話イベント+後半戦へ。奥面の他の敵は自グループで叩き、育成&捕獲&占領に励もう。



↑シーマのゲルググM部隊を牽制しつつコウをフォロー

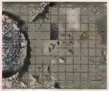
stage20

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 コウが撃破
●イベントボーナス発生条件
バニングがシーマを撃破
●敵グループ一覧 リリーマルレーン㉛、ムサイ[83みどり]㊹×2、シーマ専用ゲルググM㉛、ゲルググM㊹×19
●ゲストグループ一覧 アルビオン④、ナッシュビル[イベント]㊲、ユイリン[イベント]㊼、GP01⑤、ジム・カスタム㊱×2、ジム・カスタム[バニング]㊲、ジム・キャノンⅡ㊸×2、ジム改㊽×4

後半戦攻略

後半戦突入条件 バニングがシーマを撃破

アルビオンが動けない状態で、MAのヴァル・ヴァロが襲ってくる。ヴァル・ヴァロは実弾系の武器で攻撃、ENをすべて消耗させるマップ兵器のプラズマリーダーをくらったらすぐに戦艦に戻る。それ以外のシーマ部隊は、自グループで対応し、各個撃破しよう。



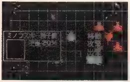
↑ビームコーティングしているので実弾攻撃で対応しよう

stage20後半戦

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 1 アルビオンが撃沈
2 自軍本拠地占領
●会話イベント発生条件
1 ヴァル・ヴァロと戦う
2 シーマと戦う
●敵グループ一覧 ムサイ[83みどり]㊹×4、リリーマルレーン㉛、ヴァル・ヴァロ㉒、ゲルググM㊹×17、ザクⅡF型㊸×4
●ゲストグループ一覧 アルビオン④、GP01-Fb⑥、ジム・カスタム㊱×2、ジム・キャノンⅡ㊸×2

Stage 21 バーミンガムを面移動させよう

シーマ部隊の向こう側にいるバーミンガムは連続で面移動し、敵を翻弄して攻撃を回避しよう。ゲストグループ目前のシーマのゲルググM部隊は、自グループでフォロー。1万近くあるシーマ専用ゲルググのHPを削ってバニングに撃墜させ、後半戦へ。

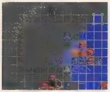


⇧面移動するたびに敵戦艦も追ってくるが、面移動に1ターンかかるのがミソ

後半戦攻略

後半戦突入条件　バニングがシーマを撃破

ガトーとの遭遇戦。捕獲&育成&占領に励もう。奥面にいるムサイ[83]集団は大量のザクを搭載しているので、ユニット展開後集中攻撃で叩いてしまおう。ユニット育成に力を入れるなら、戦艦を叩かずにそのまま全ユニットを叩く。



⇧奥面のサラミス改2台は本拠地に入れて回復させる

stage21

●勝利条件　敵軍ユニット全滅
●敗北条件　バーミンガムが撃沈
●イベントボーナス発生条件
バニングがシーマを撃破
●敵グループ一覧　ムサイ[83みどり](54)×4、リリーマルレーン(61)、ゲルググM(52)×16、シーマ専用ゲルググM(81)
●ゲストグループ一覧　アルビオン④、バーミンガム㊳、GP01-Fb⑥、ジム・カスタム(86)×2、ジム・カスタム[バニング](87)、ジム・キャノンII(88)×2、ジム改(89)×3

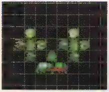
stage21後半戦

●勝利条件　敵軍ユニット全滅
●敗北条件　1　自軍ユニット全滅
2　自軍本拠地占領
●会話イベント発生条件
コウとガトーが戦闘する(1～3回)
●敵グループ一覧　ムサイ[83みどり](54)×6、GP02A⑧、ザクII F型(63)×12、ドラッツェ(116)×4、リック・ドムII(150)×9
●ゲストグループ一覧　アルビオン④、サラミス[83]㉒×2、GP01-Fb⑥、ジム・カスタム(86)×2、ジム・キャノンII(88)×2

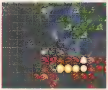
Stage 22 爆導索を使って血路を開け

コロニーのいる面に展開される地球連邦軍&デラーズ・フリートのユニット数がケタ外れ。そのためアルビオンが移動するための場所がなく足の踏み場がない状態に。GP03-Dのマップ兵器、爆導索を使用してコロニーへの血路を開き、コロニー撃墜を狙おう。

コロニーのHPが4万程度になると連邦軍がソーラシステム・IIにENを補給するのでそれを利用するのも一手。乱戦に巻き込まれず、コロニーの止めのみを刺すという展開が望ましい。



⇧コロニーのHPが4万程度になるとEN注入開始



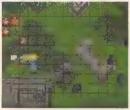
⇧爆導索は狙った場所の途中にいる敵にダメージが

stage22

●勝利条件
コロニーを8ターン以内に破壊
●敗北条件
1　任務失敗
2　自軍本拠地占領
3　敵緑軍がコロニーを破壊
●会話イベント発生条件
1　コウとガトーが戦闘する
2　コウとシーマが戦闘する
●敵グループ一覧
コロンブス⑰×3、サラミス[83]㉒×9、ソーラ・システムII㉘、マゼラン改㊾×3、ムサイ[83](54)×9、リリーマルレーン(61)、アイランド・イーズ、ガーベラ・テトラ㉔、ゲルググM(64)×15、ザクII F型(63)×7、ジム改[連邦いろ](89)×24、ドラッツェ(116)×4、ノイエ・ジール(120)、ボール改修型(138) 24、リック・ドムII(150)×18
●ゲストグループ一覧
アルビオン④、GP03-D⑨、ジム・カスタム(86)×2、ジム・キャノンII(88)×2

Stage 23 ホウセンカを面移動させてクリア

オールマイティグループか、地上戦と宇宙戦に特化したグループを構成して使おう。カミーユたち4人を左上のエアロックまで連れてゆき、コロニー脱出を狙うのだ。ルート的には左→上のパターンでカミーユたちを移動。エア・ロックから4人を脱出させ、自グループを使って敵MSを撃墜。自グループは露払い役に徹しよう。



⇧カミーユたちを守るように自グループを展開させ、敵を撃墜する

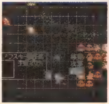
stage23

●勝利条件
敵軍ユニット全滅
●敗北条件
自軍ユニット全滅
●イベントボーナス発生条件
ゲストユニットのコロニー脱出
●敵グループ一覧　ジム・クゥエル(89)×2、ジムII(90)×4、ハイザック(122)×2
●ゲストグループ一覧　ガンダムMkII㊱、リック・ディアス(148)×3

後半戦攻略

後半戦突入条件　ゲストのコロニー脱出

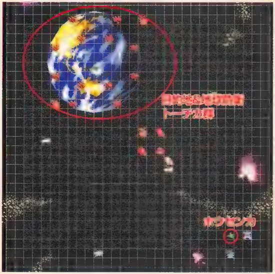
ホウセンカを地球におろすのが最優先。トーチカ群や他の敵はゲストグループか自グループで対応し引き付けよう。ホウセンカ自身は面移動を繰り返し、面移動してきた敵はゲスト&自グループで対処。ひたすら地球を目指そう。



⇧面移動に1ターンかかるので敵が移動してきても逃げられる

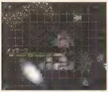
stage23後半戦

●勝利条件
1　敵軍ユニット全滅
2　ホウセンカが地球降下
●敗北条件
1　ホウセンカが撃墜
2　自軍本拠地占領
●敵グループ一覧　アレキサンドリア⑤、サチワヌ[あお]⑲、サラミス改㉓、ブルネイ㊹、ボスニア㊻、ガルバルディβ㉛×3、ジム・クゥエル(89)×2、ジムII(90)×3、トーチカ[宇宙用](119)×12、ハイザック(122)×14
●ゲストグループ一覧　アーガマ②、モンブラン(129)、ガンダムMkII㊱、ジムII(90)×4、リック・ディアス(148)×3、ホウセンカ



Stage 24 メッサーラを拘束して稼ごう

メッサーラはMkⅡや百式を狙うような行動をとるので、それを利用し、ネモで四方を囲んで足止めする。アレキサンドリアとブルネイは搭載ユニット展開状態に自グループで叩き、ハイザックなどを入手しよう。ある程度経験値を稼いだら、イベントボーナス発生条件を満たすため地球へ降下し、後半戦へ進もう。



○メッサーラを取り囲み、指揮ユニット以外を使って稼ぐ

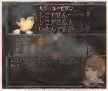
stage24

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 1 カミーユ、クワトロ、ロベルト、アポリーが1機でも撃破される
2 自軍本拠地占領
●イベントボーナス発生条件
降下部隊が地球に降下
●敵グループ一覧 アレキサンドリア⑤、サラミス改㉓、ハリオ㊶、ブルネイ㊹、ガルバルディβ㉛×3、ザクキャノン(70)×3、ハイザック(122)×12、マラサイ(142)×2、メッサーラ
●ゲストグループ一覧 アーガマ②、サチウメ[あお]⑱、ガンダムMkⅡ㊱、ネモ(119)×7、リック・ディアス(148)×3、百式(158)

後半戦攻略

後半戦突入条件 降下部隊が地球に降下

MkⅡで下のジムⅡを倒し、リフトに乗ってジャブロー内部に侵入。地下に到着直後現れるジェリドのマラサイとハイザックはさっさと倒し、中央付近のレコアとカイを救出。百式とリック・ディアス同様アウドムラへ進もう。



○ジャブロー地下の画面の建物にカミーユを置くと救出

stage24後半戦

●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 レコアとカイをカミーユが救出し15ターン以内に脱出
●敗北条件 1 カミーユ、クワトロ、ロベルト、アポリーの降下部隊が1機でも撃破
2 自軍本拠地占領
●敵グループ一覧 ビッグ・トレー㊷×2、ガンキャノンⅡ㉝×2、ガンタンクⅡ㊵×6、グフ飛行試験型㊽×3、ザクタンク(73)×3、ジムⅡ(90)×4、ジムスナイパーカスタム(93)×3、セイバーフィッシュ(105)×10、ハイザック(122)×10、マラサイ(142)×2
●ゲストグループ一覧 アウドムラ③、ガンダムMkⅡ㊱、リック・ディアス(148)×3、百式(158)

Stage 25 ロザミアを包囲、水中戦に備えよう

自グループの一方は地上に、もう一方は水中に配置し、ユーコンU99の本拠地襲撃に備える。できれば後半戦に備えて1つ地上グループを構成しよう。水上のギャプランは早期に四方を囲んで足止めし、その間に他のMSを撃墜、経験値を稼ぐ。ギャプランは他のユニットでHPを削り、カツに止めを刺させて後半戦へ。

stage25

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 1 カツが撃破される
2 自軍本拠地占領
●イベントボーナス発生条件
カツがロザミアを撃破
●敵グループ一覧 ユーコンU99(159)×3、アクトザク⑮×3、アッシマー⑰、スードリ㉖、ギャプラン㊷、ザクマリナー(76)×18、ハイザック(122)×4
●ゲストグループ一覧 アウドムラ③、ガンダムMkⅡ㊱、リック・ディアス(148)×3、百式(158)

後半戦攻略

後半戦突入条件 カツがロザミアを撃破

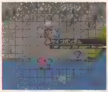
HLVは、ゲストユニットで囲んで敵から守ろう。左上、右上の順で3機ずつハイザックが出現し、本拠地を狙ってくる。ハイザックや、襲ってくる敵は自グループで各個撃破し、経験値を稼ごう。6ターン守り切れば、HLV発射、ステージクリアとなる。

stage25後半戦

●勝利条件 1 敵軍ユニット全滅
2 HLVを6ターンまで死守
●敗北条件 1 任務失敗
2 自軍本拠地占領
●会話イベント発生条件
HLVが攻撃される
●敵グループ一覧
スードリ㉖、アクトザク⑮×3、アッシマー⑰、ハイザック(122)×11
●ゲストグループ一覧
HLV①、ガンダムMkⅡ㊱、リック・ディアス(148)×2、百式(158)（HLV内出撃しない）

Stage 26 サイコガンダムを誘導しよう

サイコガンダムが動ける範囲外にMkⅡを移動させ、サイコガンダムの移動を止める。その後他のユニットで四方を囲み、サイコガンダムの行動を止める。再度MkⅡで接近する場合は7マス離れた場所で待ち、次ターンで一気に接近。カミーユでサイコ〜を撃墜し、後半戦へ突入しよう。



○サイコガンダムは接近戦用の武装を持っていない

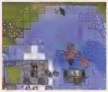
stage26

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 自軍ユニット全滅
●イベントボーナス発生条件
カミーユがフォウを撃破
●敵グループ一覧
サイコガンダム㊾、ハイザック(122)×14
●ゲストグループ一覧
アウドムラ③、ガンダムMkⅡ㊱、ネモ(119)×3、リック・ディアス(148)

後半戦攻略

後半戦突入条件 カミーユがフォウを撃破

ザクマリナー対策用に、ガーダ一強化。LV5くらいならザクマリナーとガーダーを戦わせても大丈夫。MkⅡでスードリを狙いにいこう。3ターン目に出現するサイコガンダムは前半戦同様四方を囲み、動きを止めよう。



○サイコガンダムを囲んで動きを止めるのが必勝パターン

stage26後半戦

●勝利条件
敵軍ユニット全滅
●敗北条件
1 モーターボートが撃沈
2 自軍本拠地占領
●敵グループ一覧
スードリ㉖、サイコガンダム㊾、ザクマリナー(76)×18、ハイザック(122)×3
●ゲストグループ一覧
アウドムラ③、ガンダムMkⅡ㊱ネモ(119)×3

Stage 27 カミーユでジェリドを倒し後半戦へ

一番手っ取り早い前半戦のクリア方法は、カミーユでジェリドのガブスレイを撃墜すること。撃墜した時点で、後半戦へ移行する。できればギャプランを捕獲しよう。



○ジェリドをカミーユが攻撃するとクエストデモ発生

stage27

●勝利条件 敵軍ユニット全滅
●敗北条件 自軍ユニット全滅
●クエストデモ/
イベントボーナス発生条件
カミーユとジェリドが戦闘&撃破
●敵グループ一覧
アレキサンドリア⑤、サラミス改㉓×4、ドゴス・ギア㉝、ガブスレイ㉙×2、ガルバルディβ㉛×4、ギャプラン㊷、ハイザック(122)×12、マラサイ(142)×7
●ゲストグループ一覧
アーガマ②、ラーディッシュ(60)、Gディフェンサー⑩、Zガンダム⑫、ガンダムMkⅡ㊱、ネモ(119)×3、メタス(143)、リック・ディアス(148)、百式(158)

後半戦攻略

後半戦突入条件 カミーユがジェリドを撃破

グワダンとドゴス・ギアの回避率がかなり高く、戦艦の能力も高い。積極的に戦わずEN切れを待って接近戦と戦艦の支援攻撃を併用して撃墜しよう。できればガザCを設計用に欲しい。ハンブラビはヤザンとレコアを戦わせればレコア誘拐イベントが発生し、撤退する。

stage27後半戦

●勝利条件
敵軍ユニット全滅
●敗北条件
1 自軍ユニット全滅
2 自軍本拠地占領
●敵グループ一覧
グワダン⑫、サラミス改㉓×2、ドゴス・ギア㉝、ガザC㉕×18、ガルバルディβ㉛×3、ハイザック(122)×12ハンブラビ(125)×3、マラサイ(142)×6
●ゲストグループ一覧
アーガマ②、ラーディッシュ(60)、Zガンダム⑫、スーパーガンダム(102)、ネモ(119)×4、メタス(143)、リック・ディアス(148)、百式(158)

データ解析編

MS&戦艦データ全226体全力放出

ステージ5～27までの23ステージに登場するMSと戦艦データのすべてを、5ページにまたがるボリュームで全力放出。

MSデータ

表の見方

MS名称　適性:左から宇宙、空中、地上、水上、水中　特殊　記号の意味は下記欄外参照

1	61式戦車	HP	5320	EN	35	UA	8	UD	9	移	5	適性	--A-	CO	300	特殊		
	150mm連装砲	射程	4~6	威力	3300	命中	65	EN	11	MP	--	属性	射撃					

武器名称:武器数はMSにより異なる　属性:武器が使用できる場所や敵MSの能力に関係する

No.	名称																
1	61式戦車	HP	5320	EN	35	UA	8	UD	9	移	5	適性	--A--	CO	3000	特殊	—
	150mm連装砲	射程	4~6	威力	3300	命中	65	EN	11	MP	—	属性	射撃				
2	B3グフ[ノリス機]	HP	7800	EN	50	UA	17	UD	17	移	5	適性	-AD-	CO	9700	特殊	盾搭
	ヒートソード	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	-	属性	格闘				
	ヒートロッド	射程	1~3	威力	3500	命中	95	EN	11	MP	—	属性	格闘(電撃)				
	ガトリングシールド	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP		属性	射撃(連射)				
3	Ez-8	HP	8400	EN	60	UA	21	UD	21	移	5	適性	--AC-	CO	12950	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3600	命中	100	EN	10	MP		属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP		属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	180mmキャノン	射程	5~6	威力	4800	命中	70	EN	20	MP	—	属性	射撃				
4	GMスナイパー	HP	7200	EN	50	UA	17	UD	18	移	6	適性	B-BD-	CO	8800	特殊	搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3500	命中	100	EN	10	MP	—	属性	格闘				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2700	命中	85	EN	12	MP		属性	射撃(BEAM1)				
	狙撃	射程	-~-	威力	2000	命中		EN	8	MP		属性	MAP				
5	GP01	HP	11200	EN	70	UA	22	UD	22	移	5	適性	--AC-	CO	18900	特殊	盾コ搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	-	属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	-	属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
6	GP01-Fb	HP	11200	EN	70	UA	22	UD	22	移	7	適性	A----	CO	18900	特殊	盾コ搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP		属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP		属性	射撃(BEAM1)				
7	GP02	HP	11200	EN	70	UA	22	UD	23	移	5	適性	B-B--	CO	18050	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP		属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP		属性	射撃				
8	GP02A	HP	11200	EN	70	UA	22	UD	23	移	5	適性	B-B--	CO	18050	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
	60mバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	-	属性	射撃				
	アトミックバズーカ	射程	-~-	威力	42000	命中	—	EN	70	MP	—	属性	MAP				
9	GP03-D	HP	18480	EN	200	UA	39	UD	26	移	6	適性	A----	CO	50050	特殊	iF
	大型ビームサーベル	射程	1~1	威力	7000	命中	100	EN	70	MP	-	属性	格闘				
	マイクロミサイルポッド	射程	3~5	威力	600	命中	50	EN	30	MP		属性	射撃(6発)				
	メガビーム砲	射程	4~5	威力	7000	命中	75	EN	75	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
	爆導索	射程	~-	威力	12500	命中		EN	80	MP		属性	MAP				
10	Gディフェンサー	HP	8400	EN	60	UA	21	UD	14	移	7	適性	AA---	CO	10300	特殊	飛
	ミサイル・ポッド	射程	3~5	威力	600	命中	50	EN	15	MP	—	属性	射撃(6発)				
	ロングライフル	射程	5~6	威力	3100	命中	85	EN	20	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
11	TINコッド	HP	5600	EN	30	UA	10	UD	9	移	7	適性	-A---	CO	3700	特殊	飛
	25mm機関砲	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	5	MP	—	属性	射撃				
	対空ミサイル	射程	3~4	威力	2100	命中	60	EN	10	MP	—	属性	射撃(2発)				
12	Zガンダム	HP	11480	EN	90	UA	27	UD	27	移	5	適性	B-BC-	CO	24800	特殊	ダ盾変搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
	グレネードランチャー	射程	2~3	威力	3200	命中	60	EN	27	MP	—	属性	射撃(1発)				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	3000	命中	85	EN	17	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	ハイパーメガランチャー	射程	5~6	威力	4300	命中	85	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
13	Zザク	HP	11480	EN	90	UA	27	UD	27	移	5	適性	B-BC-	CO	22750	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
	グレネードランチャー	射程	2~3	威力	3200	命中	60	EN	27	MP	—	属性	射撃(1発)				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	3000	命中	85	EN	17	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
14	アクアジム	HP	6860	EN	45	UA	14	UD	14	移	5	適性	--CA-	CO	6700	特殊	搭
	ビームピック	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	8	MP	—	属性	格闘				
	ミサイルランチャーガン	射程	2~3	威力	900	命中	50	EN	12	MP	—	属性	射撃(6発)				
	対艦大型魚雷	射程	4~5	威力	5500	命中	75	EN	20	MP		属性	射撃(1発)				
15	アクトザク	HP	8530	EN	60	UA	21	UD	21	移	4	適性	B-BD-	CO	13150	特殊	マグ搭
	ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP		属性	格闘				
	ビームマシンガン	射程	2~4	威力	2800	命中	85	EN	11	MP	—	属性	射撃(3連射				
	240mmバズーカ	射程	4~5	威力	4000	命中	75	EN	15	MP	—	属性	射撃				
16	アッガイ	HP	7000	EN	40	UA	10	UD	11	移	4	適性	--CC-	CO	5150	特殊	搭
	フレキシブルアームクロー	射程	1~1	威力	4000	命中	90	EN	15	MP	—	属性	格闘				
	105mmバルカン砲	射程	1~2	威力	1000	命中	105	EN	5	MP		属性	射撃				
	ビームカノン	射程	3~4	威力	2700	命中	85	EN	12	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	ロケット砲	射程	3~5	威力	600	命中	50	EN	15	MP	—	属性	射撃(6発)				
17	アッシマー	HP	10080	EN	65	UA	22	UD	24	移	5	適性	--BD-	CO	17000	特殊	変搭
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
	大型ビームライフル	射程	3~5	威力	3000	命中	85	EN	13	MP		属性	射撃(BEAM2)				
18	アプサラスII	HP	11800	EN	120	UA	21	UD	22	移	7	適性	A-	CO	7750	特殊	飛
	大型メガ粒子砲	射程	3~5	威力	4500	命中	75	EN	40	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
19	アプサラスIII	HP	14000	EN	200	UA	26	UD	27	移	7	適性	-A---	CO	30900	特殊	耐ビ飛
	大型メガ粒子砲	射程	3~5	威力	4500	命中	75	EN	40	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
	拡散メガ粒子砲	射程	4~5	威力	4000	命中	85	EN	35	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
	集束メガ粒子砲	射程	-~-	威力	8500	命中	—	EN	50	MP	—	属性	MAP				
20	イフリート	HP	7550	EN	50	UA	17	UD	17	移	5	適性	--AC-	CO	9000	特殊	搭
	ヒートサーベル	射程	1~1	威力	3100	命中	95	EN	10	MP	—	属性	格闘				
	ショットガン	射程	2~4	威力	3500	命中	90	EN	15	MP	—	属性	射撃(拡散)				
21	ウェイブライダー	HP	11480	EN	90	UA	27	UD	27	移	7	適性	AB---	CO	24800	特殊	飛大気変
	ビームライフル	射程	3~4	威力	3000	命中	85	EN	17	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	連装ミサイル	射程	4~5	威力	2100	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(2発)				
	ハイパーメガランチャー	射程	5~6	威力	4300	命中	85	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
22	ヴァル・ヴァロ	HP	11760	EN	100	UA	24	UD	23	移	7	適性	A----	CO	22100	特殊	耐ビ
	110mmバルカン砲	射程	1~2	威力	1200	命中	105	EN	15	MP	—	属性	射撃				
	ミサイル・ポッド	射程	2~4	威力	1500	命中	55	EN	20	MP	—	属性	射撃(4発)				
	大型メガ粒子砲	射程	3~5	威力	4500	命中	75	EN	40	MP	-	属性	射撃(BEAM2)				
	プラズマリーダー	射程	-~-	威力	120	命中		EN	25	MP		属性	MAP(電撃)				
23	エルメス	HP	12000	EN	80	UA	21	UD	21	移	5	適性	A	CO	16800	特殊	
	メガ粒子砲×2	射程	4~5	威力	2800	命中	69	EN	25	MP		属性	射撃(BEAM2)				
	ビット	射程	-~-	威力	3200	命中	—	EN	20	MP	30	属性	NTL(サイコミュ)				
24	ガーベラ・テトラ	HP	11200	EN	65	UA	22	UD	22	移	5	適性	B-BD-	CO	17250	特殊	搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP		属性	格闘				
	110mm機関砲	射程	1~4	威力	800	命中	105	EN	8	MP		属性	射撃(連射)				
	ビームマシンガン	射程	2~4	威力	2800	命中	85	EN	11	MP	—	属性	射撃(3連射)				
25	ガザC	HP	7560	EN	50	UA	19	UD	16	移	4	適性	B-C--	CO	9700	特殊	変搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3500	命中	100	EN	10	MP	—	属性	格闘				
	ナックルバスタ	射程	2~3	威力	2600	命中	85	EN	10	MP		属性	射撃(BEAM1)				
26	ガトー専用ゲルググ	HP	10250	EN	60	UA	24	UD	18	移	4	適性	A-BD-	CO	--	特殊	盾搭
	ビームソード	射程	1~1	威力	3400	命中	100	EN	11	MP	—	属性	格闘				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP		属性	射撃(BEAM1)				
	大型ビームライフル	射程	3~5	威力	3000	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
27	ガトル	HP	6160	EN	35	UA	11	UD	10	移	7	適性	A----	CO	4300	特殊	-
	バルカン砲	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	5	MP	—	属性	射撃				
	連装ミサイルランチャー	射程	2~3	威力	900	命中	50	EN	12	MP		属性	射撃(6発)				
	連装ミサイルランチャー	射程	2~3	威力	900	命中	50	EN	12	MP	—	属性	射撃(6発)				
28	カプール	HP	10360	EN	65	UA	23	UD	28	移	5	適性	--CA-	CO	19350	特殊	変搭
	クロー	射程	1~1	威力	4000	命中	90	EN	15	MP	-	属性	格闘				
	連装ミサイル	射程	2~5	威力	900	命中	50	EN	12	MP	—	属性	射撃(6発)				
29	ガブスレイ	HP	11060	EN	70	UA	25	UD	22	移	5	適性	B-B--	CO	19050	特殊	変搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3800	命中	100	EN	14	MP	—	属性	格闘				
	80mmバルカン砲	射程	1~2	威力	900	命中	105	EN	10	MP	—	属性	射撃				
	フェダーインライフル	射程	4~5	威力	3000	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
30	ガルバルディα	HP	8680	EN	60	UA	20	UD	19	移	5	適性	B-BD-	CO	12400	特殊	盾搭
	ビームソード	射程	1~1	威力	3600	命中	100	EN	11	MP	—	属性	格闘				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2900	命中	85	EN	14	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
31	ガルバルディβ	HP	9100	EN	60	UA	22	UD	19	移	5	適性	B-BD-	CO	13700	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3500	命中	100	EN	10	MP	—	属性	格闘				
	シールドミサイル	射程	3~3	威力	2100	命中	60	EN	20	MP	—	属性	射撃(2発)				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2900	命中	85	EN	14	MP		属性	射撃(BEAM1)				
32	ガンキャノン	HP	7560	EN	60	UA	17	UD	21	移	4	適性	B-B--	CO	10550	特殊	コ搭
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2500	命中	85	EN	10	MP	-	属性	射撃(BEAM1)				
	240mmキャノン砲×2	射程	4~5	威力	2800	命中	65	EN	25	MP	—	属性	射撃				
33	ガンキャノンII	HP	7700	EN	65	UA	18	UD	22	移	4	適性	B-B--	CO	10800	特殊	搭
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
	ファイアナッツ	射程	2~3	威力	3000	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(1発)				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2500	命中	85	EN	10	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	ビームキャノン砲	射程	4~5	威力	2900	命中	85	EN	20	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
34	ガンダム	HP	8530	EN	65	UA	21	UD	21	移	5	適性	B-BB-	CO	14950	特殊	盾大気コ搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP		属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	-	属性	射撃(BEAM1)				
	ハイパーハンマー	射程	5~5	威力	5000	命中	65	EN	24	MP	—	属性	格闘				
35	ガンダム[半壊]	HP	7500	EN	50	UA	21	UD	21	移	4	適性	B-BC-	CO	-	特殊	搭
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	-	属性	射撃(BEAM1)				
36	ガンダムMkII	HP	10500	EN	75	UA	23	UD	23	移	5	適性	B-BC-	CO	17700	特殊	盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
	バルカンポッド	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	7	MP	—	属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	ハイパーバズーカ	射程	4~5	威力	4000	命中	90	EN	25	MP	—	属性	射撃(拡散)				
37	ガンダムNT1	HP	9800	EN	70	UA	22	UD	22	移	5	適性	B BC	CO	16550	特殊	マグ盾搭
	ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
	60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
	ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
	90mmガトリングガン	射程	3~5	威力	3200	命中	90	EN	22	MP		属性	射撃(連射)				
38	ガンダムNT1-FA	HP	9800	EN	70	UA	22	UD	27	移	5	適性	B-B--	CO	2160	特殊	マグ搭FA

※特殊の項目の記号は、以降のものを示します。　盾：シールド使用可能、搭：SFS搭載可能、コ：コアブロック機能搭載、飛：飛行可能　ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能、iF：iField展開可能、マグ：マグネットコーティング、大気：大気圏突入可能、FA：フルアーマー、耐ビ：耐ビームコーティング

38 ガンダムNT1-FA																
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
39 ガンタンク	HP	7000	EN	60	UA	14	UD	16	移	4	適性	D-A--	CO	7700	特殊	コ搭
40mmガンランチャー	射程	1~3	威力	2000	命中	90	EN	12	MP		属性	射撃(連射)				
120mm低反動キャノン×2	射程	5~6	威力	3100	命中	75	EN	20	MP	—	属性	射撃				
40 ガンタンクII	HP	7140	EN	60	UA	15	UD	17	移	5	適性	--A--	CO	8000	特殊	搭
連装ミサイルランチャー	射程	2~4	威力	1800	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(3発)				
180mmロケットポッド	射程	3~5	威力	1500	命中	55	EN	25	MP	—	属性	射撃(4発)				
120mmライフル砲×2	射程	6~7	威力	3100	命中	65	EN	20	MP	—	属性	射撃				
41 キャトル	HP	6440	EN	75	UA	16	UD	20	移	3	適性	--A--	CO	7750	特殊	—
大型バーナー	射程	1~3	威力	5300	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘(火炎)				
42 ギャプラン	HP	11580	EN	110	UA	25	UD	23	移	5	適性	B-B--	CO	20400	特殊	変搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3800	命中	100	EN	14	MP	—	属性	格闘				
メガ粒子砲×2	射程	4~5	威力	2800	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
43 ギャン	HP	8540	EN	60	UA	20	UD	20	移	4	適性	B-BD-	CO	12550	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
ハイドボンブ	射程	3~3	威力	1200	命中	50	EN	20	MP	—	属性	射撃(6発)				
シールドミサイル	射程	2~4	威力	3500	命中	75	EN	15	MP	—	属性	射撃(拡散)				
44 キュベレイ	HP	11900	EN	80	UA	28	UD	28	移	6	適性	B-BD-	CO	23300	特殊	搭
ハンドランチャー	射程	3~4	威力	2600	命中	85	EN	13	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
ファンネル	射程	-~-	威力	4000	命中		EN	20	MP	35	属性	NTL(サイコミュ)				
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
45 ギラ・ドーガ	HP	9800	EN	60	UA	21	UD	21	移	4	適性	B-BD-	CO	15800	特殊	ダ盾搭
ビームソードアックス	射程	1~1	威力	3900	命中	90	EN	11	MP		属性	格闘				
グレネードランチャー	射程	2~3	威力	3000	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(1発)				
シュツルムファウスト	射程	3~3	威力	5000	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃				
ビームマシンガン	射程	2~4	威力	2800	命中	85	EN	11	MP	—	属性	射撃(B連射)				
46 ギラ・ドーガ改	HP	10360	EN	60	UA	22	UD	22	移	4	適性	B-BD-	CO	17450	特殊	ダ盾搭
ビームピック	射程	1~1	威力	3800	命中	100	EN	11	MP		属性	格闘				
グレネ・ドランチャー	射程	2~3	威力	3000	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(1発)				
シュツルムファウスト	射程	3~3	威力	5000	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃				
ビームマシンガン	射程	2~4	威力	2800	命中	85	EN	11	MP		属性	射撃(B連射)				
47 グフ	HP	7280	EN	45	UA	15	UD	16	移	5	適性	--AD-	CO	8250	特殊	盾搭
ヒートサーベル	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP		属性	格闘				
ヒートロッド	射程	1~3	威力	3500	命中	95	EN	11	MP	—	属性	格闘(電撃)				
75mm機関砲	射程	2~4	威力	2000	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
48 グフ飛行試験型	HP	7700	EN	50	UA	16	UD	17	移	6	適性	--A-A	CO	9750	特殊	盾搭水
ヒートサーベル	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
75mm機関砲	射程	2~4	威力	2000	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
360mmバズーカ	射程	4~5	威力	3100	命中	75	EN	10	MP	—	属性	射撃				
49 グフフライトタイプ	HP	7800	EN	45	UA	17	UD	16	移	6	適性	-AB--	CO	9850	特殊	盾飛搭
ガトリングシールド	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
50 ゲルググ	HP	8540	EN	60	UA	18	UD	18	移	4	適性	B-BD-	CO	11250	特殊	盾搭
ビームソード	射程	1~1	威力	3400	命中	100	EN	11	MP	—	属性	格闘				
ビームライフル	射程	3~4	威力	2800	命中	85	EN	13	MP	-	属性	射撃(BEAM1)				
51 ゲルググJ	HP	8680	EN	60	UA	19	UD	18	移	5	適性	B-BD-	CO	11250	特殊	搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
ビームマシンガン	射程	2~4	威力	2800	命中	85	EN	11	MP	-	属性	射撃(B連射)				
狙撃	射程	-~-	威力	3500	命中	—	EN	15	MP	—	属性	MAP				
52 ゲルググM	HP	9520	EN	60	UA	19	UD	19	移	5	適性	B-BD-	CO	13250	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
ナックルシールド	射程	2~2	威力	4000	命中	90	EN	20	MP	—	属性	格闘				
90mmマシンガン	射程	2~4	威力	1800	命中	90	EN	10	MP	—	属性	射撃(連射)				
53 ケンプファー	HP	8680	EN	70	UA	22	UD	22	移	6	適性	B-BD-	CO	13350	特殊	搭
チェーンマイン	射程	1~1	威力	6000	命中	95	EN	30	MP	—	属性	格闘				
シュツルムファウスト	射程	3~3	威力	5000	命中	60	EN	25	MP		属性	射撃				
ショットガン	射程	2~4	威力	3500	命中	90	EN	15	MP	—	属性	射撃(拡散)				
ジャイアントバズ	射程	4~5	威力	4500	命中	75	EN	20	MP	—	属性	射撃				
54 コア・イージー	HP	6000	EN	30	UA	9	UD	9	移	7	適性	-A---	CO	3800	特殊	飛
30mmバルカン砲	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	6	MP	—	属性	射撃				
大型スマート爆弾	射程	1~2	威力	3800	命中	80	EN	15	MP	—	属性	射撃(1発)				
55 コア・ファイター	HP	6100	EN	25	UA	10	UD	9	移	7	適性	BA---	CO	4050	特殊	飛
30mmバルカン砲	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	6	MP	—	属性	射撃				
多弾頭ミサイル	射程	3~4	威力	2800	命中	60	EN	10	MP		属性	射撃(2発)				
56 コア・ファイターII	HP	6200	EN	35	UA	11	UD	9	移	7	適性	BA---	CO	—	特殊	飛
ビームガン	射程	3~4	威力	1800	命中	65	EN	17	MP		属性	射撃(BEAM1)				
57 コア・ブースター	HP	7140	EN	50	UA	18	UD	15	移	8	適性	AA---	CO	8250	特殊	飛
30mmバルカン砲	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	6	MP	—	属性	射撃				
ビーム砲×2	射程	3~4	威力	1900	命中	65	EN	20	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
多弾頭ミサイル	射程	3~4	威力	2800	命中	60	EN	10	MP	—	属性	射撃(2発)				
58 ゴッグ	HP	7550	EN	50	UA	16	UD	21	移	4	適性	--CA-	CO	9800	特殊	搭
クロー	射程	1~1	威力	4000	命中	90	EN	15	MP	—	属性	格闘				
魚雷	射程	2~4	威力	1400	命中	60	EN	10	MP		属性	射撃(2発)				
メガ粒子砲×2	射程	4~5	威力	2800	命中	60	EN	25	MP		属性	射撃(BEAM2)				
59 サイコガンダム	HP	20000	EN	160	UA	38	UD	34	移	3	適性	B-B--	CO	64800	特殊	iF盾変
ビーム砲×4	射程	-~-	威力	1000	命中	—	EN	35	MP	30	属性	NTL(サイコミュ)				
拡散メガ粒子砲	射程	-~-	威力	4000	命中		EN	40	MP	15	属性	NTL(サイコミュ)				
60 サイコミュ高機動試験用ザク	HP	7280	EN	60	UA	17	UD	15	移	7	適性	A----	CO	7750	特殊	
有線制御式ビーム砲	射程	3~7	威力	3500	命中	—	EN	20	MP	30	属性	NTL(準サイコミュ)				
61 サイコミュ試験用ザク	HP	7280	EN	60	UA	15	UD	14	移	5	適性	A----	CO	7400	特殊	搭
有線制御式ビーム砲	射程	3~7	威力	3500	命中	—	EN	20	MP	30	属性	NTL(準サイコミュ)				
62 ザクI[トップ機]	HP	7900	EN	35	UA	15	UD	10	移	4	適性	--BD-	CO	—	特殊	搭
62 ザクI[トップ機]																
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
63 ザクIIF型	HP	6860	EN	40	UA	14	UD	14	移	4	適性	A-D--	CO	7050	特殊	盾搭
ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
240mmバズーカ	射程	4~5	威力	4000	命中	75	EN	15	MP	—	属性	射撃				
64 ザクIIF型[デザートカラー]	HP	6860	EN	40	UA	14	UD	14	移	4	適性	A-C--	CO	—	特殊	盾搭
ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
連装ロケット弾ポッド	射程	4~5	威力	1800	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(3発)				
クラッカー	射程	3~3	威力	6000	命中	50	EN	20	MP	—	属性	射撃(1発)				
65 ザクIIJ型	HP	6860	EN	40	UA	14	UD	14	移	4	適性	--AC-	CO	7050	特殊	盾搭
ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
クラッカー	射程	3~3	威力	6000	命中	50	EN	20	MP	—	属性	射撃(1発)				
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
連装ロケットポッド	射程	4~5	威力	1800	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(3発)				
66 ザクII改	HP	7000	EN	50	UA	16	UD	14	移	4	適性	B-BD-	CO	7700	特殊	盾搭
ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
シュツルムファウスト	射程	3~3	威力	5000	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃				
90mmマシンガン	射程	2~4	威力	1800	命中	90	EN	10	MP	—	属性	射撃(連射)				
グレネードランチャー	射程	2~5	威力	3200	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(1発)				
67 ザクIII	HP	12040	EN	90	UA	29	UD	29	移	5	適性	B-BD-	CO	25600	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
銃剣付きビームライフル	射程	3~4	威力	3000	命中	85	EN	20	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
腰部ビーム砲×2	射程	4~5	威力	2100	命中	65	EN	20	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
メガ粒子砲	射程	4~5	威力	4000	命中	75	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
68 ザクIII改	HP	12600	EN	100	UA	31	UD	31	移	5	適性	B-BD-	CO	28650	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
30mmバルカン砲	射程	1~2	威力	500	命中	105	EN	5	MP	—	属性	射撃				
ハイドボンブ	射程	3~3	威力	1200	命中	50	EN	20	MP	—	属性	射撃(6発)				
ビームライフル	射程	3~4	威力	3000	命中	85	EN	17	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
69 ザクIII後期型	HP	12800	EN	100	UA	32	UD	32	移	5	適性	B-BC-	CO	30050	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3900	命中	100	EN	15	MP	—	属性	格闘				
メガマシンガンSPS	射程	2~4	威力	3100	命中	90	EN	20	MP	—	属性	射撃(連射)				
ビーム砲×2	射程	4~5	威力	2000	命中	65	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
70 ザクキャノン	HP	7000	EN	45	UA	14	UD	14	移	4	適性	C-A--	CO	7200	特殊	盾搭
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
連装ロケット弾ポッド	射程	4~5	威力	1800	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(3発)				
180mmキャノン砲	射程	5~6	威力	4800	命中	75	EN	20	MP	-	属性	射撃				
71 ザクキャノン[ラビットタイプ]	HP	7000	EN	45	UA	14	UD	14	移	4	適性	C-A--	CO	—	特殊	盾搭
ビッグガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
連装ロケット弾ポッド	射程	4~5	威力	1800	命中	60	EN	15	MP	—	属性	射撃(3発)				
180mmキャノン砲	射程	5~6	威力	4800	命中	75	EN	20	MP	—	属性	射撃				
72 ザクダイバー	HP	7140	EN	55	UA	15	UD	14	移	4	適性	--DA-	CO	7250	特殊	搭
サブロックガン	射程	2~3	威力	1100	命中	55	EN	11	MP	—	属性	射撃(4発)				
73 ザクタンク	HP	6300	EN	40	UA	10	UD	8	移	4	適性	--A--	CO	3950	特殊	搭
50mmマシンガン	射程	1~2	威力	1000	命中	110	EN	5	MP	-	属性	射撃(連射)				
74 ザクフリッパー	HP	6860	EN	35	UA	12	UD	12	移	4	適性	B-C--	CO	6150	特殊	EW搭
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	—	属性	射撃(連射)				
75 ザクマインレイヤー	HP	6860	EN	45	UA	14	UD	14	移	6	適性	A-D--	CO	6700	特殊	搭
ヒートホーク	射程	1~1	威力	3000	命中	95	EN	8	MP	—	属性	格闘				
120mmマシンガン	射程	2~4	威力	2400	命中	90	EN	8	MP	-	属性	射撃(連射)				
機雷散布	射程	-~-	威力	4000	命中	—	EN	8	MP	—	属性	MAP				
76 ザクマリナー	HP	7280	EN	45	UA	15	UD	15	移	5	適性	--CA-	CO	7650	特殊	搭
サブロック	射程	2~3	威力	900	命中	50	EN	11	MP	—	属性	射撃(6発)				
マグネットハーケン[1]	射程	-~-	威力	0	命中	—	EN	10	MP	—	属性	MAP(特殊)				
77 ザクマリン	HP	6860	EN	45	UA	13	UD	13	移	4	適性	--CA-	CO	6250	特殊	搭
サブロックガン	射程	2~3	威力	1000	命中	55	EN	9	MP	—	属性	射撃(4発)				
240mmロケットポッド	射程	3~4	威力	1500	命中	55	EN	13	MP	—	属性	射撃(4発)				
78 ザクレロ	HP	7560	EN	60	UA	21	UD	15	移	6	適性	A----	CO	9050	特殊	—
クロー	射程	1~1	威力	4000	命中	90	EN	15	MP	—	属性	格闘				
拡散ビーム砲	射程	3~4	威力	3000	命中	100	EN	12	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
連装ミサイルランチャー	射程	2~5	威力	900	命中	50	EN	15	MP	—	属性	射撃(6発)				
79 ザニー	HP	6860	EN	45	UA	12	UD	14	移	4	適性	C-CD-	CO	6250	特殊	搭
60mmバルカン砲	射程	1~2	威力	800	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
120mm低反動キャノン	射程	4~6	威力	4500	命中	75	EN	11	MP	—	属性	射撃				
80 ザメル	HP	8300	EN	60	UA	20	UD	22	移	6	適性	--A-A	CO	12800	特殊	搭水
20mmバルカン砲	射程	1~2	威力	500	命中	105	EN	5	MP	—	属性	射撃				
多弾倉ミサイルランチャー	射程	2~5	威力	600	命中	50	EN	12	MP	—	属性	射撃(6発)				
680mmカノン砲	射程	5~7	威力	5000	命中	60	EN	30	MP	—	属性	射撃				
81 シーマ専用ゲルググM	HP	11420	EN	60	UA	25	UD	19	移	5	適性	A-BD-	CO	—	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3700	命中	100	EN	12	MP	—	属性	格闘				
40mmバルカン砲	射程	1~2	威力	600	命中	105	EN	6	MP	—	属性	射撃				
MNG-110ビームライフル	射程	3~5	威力	2800	命中	85	EN	12	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
82 ジオング	HP	11760	EN	80	UA	22	UD	22	移	6	適性	A----	CO	20700	特殊	脱
ビーム砲	射程	2~4	威力	2500	命中	85	EN	16	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
メガ粒子砲×2	射程	4~5	威力	2800	命中	60	EN	25	MP	—	属性	射撃(BEAM2)				
有線制御式ビーム砲	射程	3~7	威力	3500	命中	—	EN	20	MP	30	属性	NTL(準サイコミュ)				
83 ジオング[ヘッド]	HP	6580	EN	60	UA	15	UD	11	移	6	適性	A----	CO	—	特殊	—
ビーム砲	射程	2~4	威力	2500	命中	85	EN	16	MP	—	属性	射撃(BEAM1)				
84 ジッコ	HP	6160	EN	35	UA	11	UD	10	移	6	適性	A----	CO	4300	特殊	—
ミサイルランチャー	射程	1~4	威力	1200	命中	50	EN	16	MP		属性	射撃(6発)				
85 ジム	HP	6860	EN	50	UA	14	UD	14	移	4	適性	B-BD-	CO	7050	特殊	盾搭
ビームサーベル	射程	1~1	威力	3500	命中	100	EN	10	MP	—	属性	格闘				

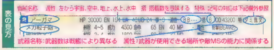
※特殊の項目の記号は、以降のものを示します。 盾：シールド使用可能、搭：SFS搭載可能、コ：コアブロック機能搭載、飛：飛行可能 ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能、iF：iField展開可能、EW：EWAC機能、脱：脱出機能

85 ジム								
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ビームスプレーガン	射程 3~4	威力 2400	命中 85	EN 10	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
86 ジム・カスタム	HP 7280	EN 60	UA 17	UD 17	移 4	適性 C-BD-	CO 9100	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ジム・ライフル	射程 3~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP —	属性 射撃(連射)		
87 ジム・カスタム[バニング]	HP 9800	EN 60	UA 20	UD 23	移 4	適性 B-BD-	CO —	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ジム・ライフル	射程 3~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP —	属性 射撃(連射)		
88 ジム・キャノンII	HP 7560	EN 60	UA 17	UD 17	移 4	適性 B-B--	CO 9000	特殊 搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ジム・ライフル	射程 3~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP —	属性 射撃(連射)		
ビームキャノン×2	射程 3~5	威力 1800	命中 60	EN 23	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
89 ジム・クゥエル	HP 7420	EN 50	UA 17	UD 17	移 4	適性 B-BD-	CO 9250	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3600	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2500	命中 85	EN 10	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
90 ジムII[あか]	HP 7420	EN 55	UA 18	UD 17	移 4	適性 B-BD-	CO 9500	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3600	命中 100	EN 10	MP	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2600	命中 85	EN 11	MP	属性 射撃(BEAM1)		
91 ジムキャノン	HP 6860	EN 50	UA 14	UD 14	移 4	適性 B-BD-	CO 6700	特殊 搭
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 格闘		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2500	命中 85	EN 10	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
240mmキャノン	射程 4~5	威力 4900	命中 75	EN 18	MP —	属性 射撃		
92 ジムコマンド	HP 7140	EN 50	UA 15	UD 14	移 4	適性 B-BD-	CO 7600	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ビームガン	射程 3~4	威力 2500	命中 65	EN 10	MP	属性 射撃(BEAM1)		
93 ジムスナイパーカスタム	HP 7400	EN 50	UA 17	UD 18	移 4	適性 B-BD-	CO 9050	特殊 搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
ハンドビームガン	射程 2~3	威力 2500	命中 85	EN 10	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2700	命中 85	EN 12	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
狙撃[3]	射程 -~-	威力 2500	命中 —	EN 12	MP -	属性 MAP		
94 ジムスナイパーII	HP 7560	EN 60	UA 17	UD 18	移 4	適性 B-BD-	CO 9700	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2700	命中 85	EN 12	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
狙撃[4]	射程 -~-	威力 3000	命中 —	EN 15	MP —	属性 MAP		
95 ジムトレーナー	HP 6580	EN 50	UA 12	UD 14	移 4	適性 B-BD-	CO 6000	特殊 搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
96 ジムライトアーマー	HP 6580	EN 50	UA 14	UD 12	移 4	適性 C-AD-	CO 6000	特殊 搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
ビームスプレーガン	射程 3~4	威力 2400	命中 85	EN 10	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
97 ジム改[イベント]	HP 7280	EN 50	UA 15	UD 15	移 4	適性 C-BD-	CO —	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP -	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
90mmマシンガン	射程 2~4	威力 1800	命中 90	EN 10	MP —	属性 射撃(連射)		
バズーカ	射程 4~5	威力 4500	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃		
98 ジム改[連邦いろ]	HP 7280	EN 50	UA 15	UD 15	移 4	適性 B-BD-	CO 8000	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
90mmマシンガン	射程 2~4	威力 1800	命中 90	EN 10	MP —	属性 射撃(連射)		
バズーカ	射程 4~5	威力 4500	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃		
99 ジムヘッド[イベント]	HP 7600	EN 60	UA 21	UD 21	移 5	適性 --AC-	CO —	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
100mmマシンガン	射程 2~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP	属性 射撃(連射)		
ミサイルランチャー	射程 3~5	威力 2400	命中 60	EN 25	MP —	属性 射撃(3発)		
180mmキャノン	射程 5~6	威力 4800	命中 70	EN 20	MP —	属性 射撃		
100 シャア専用ゲルググ	HP 10250	EN 60	UA 24	UD 18	移 4	適性 A-BD-	CO —	特殊 盾搭
ビームナギナタ	射程 1~1	威力 3800	命中 100	EN 11	MP —	属性 格闘		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2800	命中 85	EN 13	MP -	属性 射撃(BEAM1)		
101 シャア専用ズゴック	HP 10080	EN 55	UA 24	UD 19	移 5	適性 --BA-	CO —	特殊 搭
クロー	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 15	MP —	属性 格闘		
クローバイスビーム砲	射程 2~3	威力 2600	命中 85	EN 11	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
ロケット砲	射程 3~5	威力 600	命中 50	EN 15	MP —	属性 射撃(6発)		
102 スーパーガンダム	HP 11480	EN 75	UA 25	UD 26	移 6	適性 A-B--	CO 20500	特殊 搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3700	命中 100	EN 12	MP —	属性 格闘		
ミサイル ポッド	射程 3~5	威力 600	命中 50	EN 15	MP -	属性 射撃(6発)		
ロングライフル	射程 5~6	威力 3100	命中 85	EN 20	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
103 ズゴック	HP 8400	EN 55	UA 19	UD 19	移 5	適性 --BA-	CO 11150	特殊 搭
クロー	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 15	MP —	属性 格闘		
クローバイスビーム砲	射程 2~3	威力 2600	命中 85	EN 11	MP	属性 射撃(BEAM1)		
ロケット砲	射程 3~5	威力 600	命中 50	EN 15	MP —	属性 射撃(6発)		
104 ズゴックE	HP 8540	EN 60	UA 22	UD 22	移 5	適性 --BA-	CO 13150	特殊 搭
クロー	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 15	MP —	属性 格闘		
魚雷	射程 2~4	威力 900	命中 50	EN 16	MP —	属性 射撃(6発)		
ビームキャノン	射程 3~4	威力 2700	命中 85	EN 12	MP -	属性 射撃(BEAM1)		
105 セイバーフィッシュ	HP 6440	EN 35	UA 12	UD 10	移 5	適性 AB---	CO 4950	特殊 飛
25mm機関砲	射程 1~2	威力 1000	命中 110	EN 5	MP -	属性 射撃		
空間用ミサイル	射程 3~4	威力 2100	命中 60	EN 9	MP —	属性 射撃(2発)		
対艦ミサイル	射程 5~5	威力 5300	命中 75	EN 13	MP —	属性 射撃(1発)		
106 ゾック	HP 10360	EN 70	UA 21	UD 22	移 5	適性 --DA-	CO 15600	特殊 搭
フォノンメーザー砲	射程 2~4	威力 4000	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃(BEAM2)		
メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 2800	命中 60	EN 25	MP —	属性 射撃(BEAM2)		
107 ディザート・ザク	HP 7000	EN 45	UA 15	UD 15	移 4	適性 --AD-	CO 7700	特殊 盾搭
バルカン砲	射程 1~2	威力 1000	命中 110	EN 5	MP	属性 射撃		
クラッカーポッド	射程 3~3	威力 6000	命中 50	EN 5	MP —	属性 射撃(1発)		
120mmマシンガン	射程 2~4	威力 2400	命中 90	EN 8	MP —	属性 射撃(連射)		
連装ロケット弾ポッド	射程 4~5	威力 1800	命中 60	EN 15	MP —	属性 射撃(3発)		
108 ディッシュ連絡機	HP 6580	EN 15	UA 7	UD 9	移 6	適性 -A---	CO 3950	特殊 EW飛
機銃	射程 1~4	威力 1000	命中 110	EN 3	MP —	属性 射撃		
109 デプ・ロッグ	HP 5100	EN 30	UA 8	UD 8	移 5	適性 -A---	CO 2850	特殊 飛
対地爆弾	射程 1~2	威力 3600	命中 80	EN 13	MP —	属性 射撃(3発)		
110 トーチカ[宇宙用]	HP 10000	EN 100	UA 20	UD 10	移 0	適性 A----	CO —	特殊 —
ビーム砲	射程 2~5	威力 1200	命中 55	EN 25	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
111 トーチカ[地上用]	HP 10000	EN 100	UA 15	UD 10	移 0	適性 -A -	CO	特殊 —
240mmキャノン砲	射程 3~5	威力 2500	命中 50	EN 25	MP	属性 射撃		
112 ドップ	HP 5180	EN 25	UA 8	UD 8	移 7	適性 -A---	CO 2900	特殊 飛
30mmバルカン砲	射程 1~2	威力 1000	命中 110	EN 6	MP —	属性 射撃		
ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 900	命中 50	EN 12	MP —	属性 射撃(6発)		
113 ドム	HP 7580	EN 50	UA 17	UD 17	移 6	適性 --A-A	CO 9450	特殊 搭水
ヒートサーベル	射程 1~1	威力 3100	命中 95	EN 10	MP —	属性 格闘		
360mmバズーカ	射程 4~5	威力 3100	命中 75	EN 10	MP —	属性 射撃		
114 ドム・トローペン	HP 8400	EN 55	UA 19	UD 20	移 6	適性 · A-A	CO 12000	特殊 搭水
ヒートサーベル	射程 1~1	威力 3100	命中 95	EN 10	MP —	属性 格闘		
シュツルムファウスト	射程 3~3	威力 5000	命中 60	EN 25	MP —	属性 射撃		
90mmマシンガン	射程 2~4	威力 1800	命中 90	EN 10	MP	属性 射撃(連射)		
ラケーテン・バズ	射程 4~5	威力 4600	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃		
115 ドラゴン・フライ	HP 4200	EN 20	UA 7	UD 6	移 7	適性 -A---	CO 1900	特殊 飛
機銃	射程 1~4	威力 1000	命中 110	EN 3	MP —	属性 射撃		
116 ドラッツェ	HP 7000	EN 45	UA 12	UD 10	移 6	適性 A----	CO 5400	特殊 盾
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP	属性 格闘		
40mmバルカン砲	射程 1~4	威力 1600	命中 105	EN 8	MP —	属性 射撃		
117 トリアーエズFF-4	HP 5500	EN 40	UA 8	UD 8	移 4	適性 AA--	CO 2950	特殊 飛
バルカン砲	射程 1~2	威力 1000	命中 110	EN 5	MP —	属性 射撃		
多弾頭ミサイル	射程 3~4	威力 2800	命中 60	EN 10	MP —	属性 射撃(2発)		
118 ドン・エスカルゴ	HP 5680	EN 30	UA 7	UD 7	移 6	適性 -A---	CO 2800	特殊 飛
対潜爆弾	射程 1~2	威力 3600	命中 80	EN 13	MP —	属性 射撃(3発)		
機銃	射程 1~4	威力 1000	命中 110	EN 3	MP —	属性 射撃		
119 ネモ	HP 7580	EN 55	UA 18	UD 18	移 4	適性 B-BD-	CO 10000	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3700	命中 100	EN 12	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2600	命中 85	EN 11	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
120 ノイエ・ジール	HP 18000	EN 180	UA 38	UD 35	移 6	適性 A----	CO 54750	特殊 iF
大型ビームサーベル	射程 1~1	威力 4000	命中 100	EN 25	MP —	属性 格闘		
大型ミサイルランチャー	射程 3~5	威力 1500	命中 55	EN 55	MP	属性 射撃(4発)		
大型メガ粒子砲	射程 3~5	威力 4500	命中 75	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)		
有線クローアーム	射程 3~7	威力 4000	命中 -	EN 40	MP 10	属性 NTL(準サイコミュ)		
121 ハイ・ゴッグ	HP 7700	EN 60	UA 20	UD 22	移 4	適性 --BA-	CO 11300	特殊 搭
クロー	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 15	MP —	属性 格闘		
魚雷	射程 2~4	威力 2000	命中 55	EN 20	MP —	属性 射撃(4発)		
ビームカノン	射程 3~4	威力 2700	命中 85	EN 12	MP	属性 射撃(BEAM1)		
ハンドミサイルユニット	射程 4~5	威力 3600	命中 75	EN 15	MP —	属性 射撃(1発)		
122 ハイザック[みどり]	HP 8680	EN 50	UA 20	UD 18	移 4	適性 B-BD-	CO 12100	特殊 盾搭
ヒートホーク	射程 1~1	威力 3000	命中 95	EN 8	MP —	属性 格闘		
ザクマシンガン改	射程 2~4	威力 1900	命中 90	EN 8	MP -	属性 射撃(連射)		
ミサイル・ポッド	射程 4~5	威力 1800	命中 60	EN 20	MP —	属性 射撃(3発)		
123 バブリク	HP 6160	EN 20	UA 11	UD 10	移 6	適性 A----	CO 4300	特殊 —
大型ミサイル	射程 4~5	威力 5000	命中 60	EN 20	MP —	属性 射撃(2発)		
124 パワードジム	HP 7280	EN 45	UA 16	UD 18	移 6	適性 D-AD-	CO 9100	特殊 盾搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
90mmマシンガン	射程 2~4	威力 1800	命中 90	EN 10	MP —	属性 射撃(連射)		
125 ハンブラビ	HP 10920	EN 70	UA 24	UD 22	移 5	適性 B-BD-	CO 18400	特殊 変搭
ビームサーベル	射程 1~1	威力 3800	命中 100	EN 14	MP —	属性 格闘		
海ヘビ	射程 1~3	威力 3500	命中 95	EN 16	MP —	属性 格闘(電撃)		
ビームライフル	射程 3~4	威力 2900	命中 85	EN 14	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
126 ビグザム	HP 15800	EN 130	UA 34	UD 33	移 5	適性 B-D--	CO 44100	特殊 iF
ミサイル	射程 2~4	威力 3000	命中 75	EN 25	MP —	属性 射撃(1発)		
大型メガ粒子砲	射程 3~5	威力 4500	命中 75	EN 40	MP	属性 射撃(BEAM2)		
拡散メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4000	命中 85	EN 35	MP	属性 射撃(BEAM2)		
127 ビグロ	HP 11560	EN 90	UA 22	UD 22	移 7	適性 A----	CO 16950	特殊 —
クロー	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 15	MP —	属性 格闘		
連装ミサイルランチャー	射程 2~5	威力 900	命中 50	EN 15	MP —	属性 射撃(6発)		
大型メガ粒子砲	射程 3~5	威力 4500	命中 75	EN 40	MP	属性 射撃(BEAM2)		
128 ファンファン	HP 4300	EN 35	UA 7	UD 7	移 6	適性 -A---	CO 2100	特殊 飛
ミサイルランチャー	射程 1~4	威力 1800	命中 50	EN 16	MP -	属性 射撃(6発)		
129 フライ・マンタ	HP 5600	EN 35	UA 10	UD 9	移 7	適性 -A---	CO 3700	特殊 飛
小型爆弾	射程 1~2	威力 3600	命中 80	EN 13	MP —	属性 射撃(3発)		
機銃	射程 1~4	威力 1000	命中 110	EN 3	MP	属性 射撃		
ミサイル・ポッド	射程 2~4	威力 1500	命中 55	EN 15	MP —	属性 射撃(4発		
130 ブラウ・ブロ	HP 11400	EN 150	UA 21	UD 19	移 6	適性 A----	CO 18250	特殊 脱
有線サイコミュ式メガ粒子砲	射程 3~7	威力 3000	命中 —	EN 30	MP 25	属性 NTL(準サイコミュ)		
131 ブラウ・ブロ中央モジュール	HP 6370	EN 60	UA 21	UD 10	移 5	適性 A----	CO —	特殊 —

131	ブラウ・ブロ中央モジュール								
	有線サイコミュ式メガ粒子砲	射程 3~7	威力 3000	命中 —	EN 30	MP 25	属性 NTL(準サイコミュ)		
132	ブルーディスティニー1号機	HP 7700	EN 60	UA 18	UD 19	移 5	適性 -AC	CO 11850	特殊 マグEX盾搭
	システム起動	射程 1~1	威力 4000	命中 —	EN 15	MP 30	属性 NTL(準サイコミュ)		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	100mmマシンガン	射程 2~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP —	属性 射撃(連射)		
	胸部ミサイル	射程 3~4	威力 2100	命中 60	EN 20	MP —	属性 射撃(2発)		
133	ブルーディスティニー2号機	HP 8540	EN 60	UA 18	UD 19	移 5	適性 B-BD-	CO 13150	特殊 マグEX盾搭
	システム起動	射程 1~1	威力 4000	命中 -	EN 15	MP 30	属性 NTL(準サイコミュ)		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	胸部ミサイル	射程 3~4	威力 2100	命中 60	EN 20	MP	属性 射撃(2発)		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2500	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃(BEAM1)		
134	ブルーディスティニー3号機	HP 8540	EN 60	UA 18	UD 19	移 5	適性 B-BD-	CO 13150	特殊 マグEX盾搭
	システム起動	射程 1~1	威力 4000	命中 ~	EN 15	MP 30	属性 NTL(準サイコミュ)		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	胸部ミサイル	射程 3~4	威力 2100	命中 60	EN 20	MP	属性 射撃(2発)		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2500	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃(BEAM1)		
135	ブローバー	HP 5180	EN 20	UA 7	UD 7	移 7	適性 ---A-	CO 2650	特殊 EW
	魚雷	射程 2~4	威力 4200	命中 60	EN 10	MP —	属性 射撃(2発)		
136	ホウセンカ	HP 8500	EN 30	UA 5	UD 10	移 4	適性 AB---	CO —	特殊 飛大気
137	ボール	HP 6160	EN 35	UA 10	UD 11	移 3	適性 A----	CO 4300	特殊 —
	タックル	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 7	MP —	属性 格闘		
	120mm低反動キャノン	射程 4~6	威力 4500	命中 75	EN 11	MP	属性 射撃		
138	ボール改修型	HP 6720	EN 40	UA 14	UD 13	移 3	適性 A ---	CO 6050	特殊 —
	タックル	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 7	MP —	属性 格闘		
	120mm低反動キャノン	射程 4~6	威力 4500	命中 75	EN 11	MP	属性 射撃		
139	ホバートラック	HP 6580	EN 25	UA 8	UD 17	移 7	適性 --A-A	CO 6450	特殊 EW水
	機銃	射程 1~4	威力 1000	命中 110	EN 3	MP	属性 射撃		
140	ホビーハイザック	HP 7000	EN 40	UA 10	UD 13	移 4	適性 D-DD-	CO 5900	特殊 盾搭
	タックル	射程 1~1	威力 4000	命中 90	EN 7	MP -	属性 格闘		
141	マゼラ・アタック	HP 5320	EN 30	UA 8	UD 9	移 5	適性 --A--	CO 3600	特殊 脱
	50mmバルカン砲	射程 1~2	威力 1000	命中 110	EN 5	MP —	属性 射撃		
	175mm無反動砲	射程 3~5	威力 3500	命中 75	EN 10	MP —	属性 射撃		
142	マラサイ	HP 8820	EN 60	UA 19	UD 19	移 5	適性 B-BD-	CO 12850	特殊 ダ盾搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2700	命中 85	EN 12	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
143	メタス	HP 9800	EN 65	UA 21	UD 17	移 5	適性 B-C--	CO 13650	特殊 変搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3700	命中 100	EN 12	MP —	属性 格闘		
	アームビームガン	射程 2~4	威力 3800	命中 100	EN 14	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
144	メッサーラ	HP 12040	EN 90	UA 29	UD 28	移 55	適性 A----	CO 24000	特殊 変搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3900	命中 100	EN 15	MP —	属性 格闘		
	グレネードランチャー	射程 2~3	威力 3000	命中 60	EN 25	MP	属性 射撃(1発)		
	ミサイル　ポッド	射程 3~5	威力 900	命中 50	EN 20	MP —	属性 射撃(6発)		
145	モーターボ　ト[ゾム・ミラ]	HP 5000	EN 10	UA 6	UD 4	移 0	適性 ----A	CO —	特殊 水
146	ライデン専用高機動型ゲルググ	HP 10250	EN 60	UA 24	UD 18	移 6	適性 A-D--	CO	特殊 盾搭
	ビームソード	射程 1~1	威力 3400	命中 100	EN 11	MP —	属性 格闘		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2800	命中 85	EN 13	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
	ロケットランチャー	射程 3~5	威力 4500	命中 75	EN 22	MP —	属性 射撃(1発)		
147	ライデン専用高機動型ザクII	HP 8230	EN 45	UA 19	UD 14	移 6	適性 A----	CO	特殊 盾搭
	ヒートホーク	射程 1~1	威力 3000	命中 95	EN 8	MP —	属性 格闘		
	120mmマシンガン	射程 2~4	威力 2400	命中 90	EN 8	MP —	属性 射撃(連射)		
	240mmバズーカ	射程 4~5	威力 4000	命中 75	EN 15	MP —	属性 射撃		
148	リック　ディアス	HP 9800	EN 65	UA 22	UD 24	移 4	適性 B-BD-	CO 15800	特殊 搭
	ビ　ムサ -ベル	射程 1~1	威力 3700	命中 100	EN 12	MP	属性 格闘		
	バルカン ファランクス	射程 1~2	威力 1000	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	ビ -ムピストル	射程 3~4	威力 2900	命中 85	EN 12	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
	クレイバズーカ	射程 4~5	威力 4500	命中 75	EN 25	MP -	属性 射撃		
149	リック　ドム	HP 7580	EN 50	UA 17	UD 17	移 5	適性 A-D--	CO 9000	特殊 搭
	ヒートサーベル	射程 1~1	威力 3100	命中 95	EN 10	MP —	属性 格闘		
	360mmバズーカ	射程 4~5	威力 3100	命中 75	EN 10	MP —	属性 射撃		
150	リック・ドムII	HP 8400	EN 55	UA 18	UD 19	移 6	適性 A-D--	CO 10900	特殊 搭
	ヒートサーベル	射程 1~1	威力 3100	命中 95	EN 10	MP	属性 格闘		
	シュツルムファウスト	射程 3~3	威力 5000	命中 60	EN 25	MP --	属性 射撃		
	ビーム砲	射程 3~4	威力 2600	命中 85	EN 15	MP	属性 射撃(BEAM1)		
	360mmバズーカ	射程 4~5	威力 3100	命中 75	EN 10	MP	属性 射撃		
151	宇宙用高機動試験型ザク	HP 7000	EN 40	UA 15	UD 15	移 6	適性 A----	CO 7350	特殊 搭
	ヒートホーク	射程 1~1	威力 3000	命中 95	EN 8	MP —	属性 格闘		
	120mmマシンガン	射程 2~4	威力 2400	命中 90	EN 8	MP --	属性 射撃(連射)		
152	寒冷地専用ジム	HP 7140	EN 60	UA 15	UD 14	移 4	適性 -AC	CO 7600	特殊 盾搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3500	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	マシンガン	射程 3~4	威力 2500	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃(連射)		
153	高機動型ゲルググ	HP 8540	EN 60	UA 19	UD 19	移 6	適性 A-D--	CO 11900	特殊 盾搭
	ビームソード	射程 1~1	威力 3400	命中 100	EN 11	MP —	属性 格闘		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2800	命中 85	EN 13	MP —	属性 射撃(BEAM1)		
154	高機動型ザクII	HP 6860	EN 45	UA 14	UD 14	移 6	適性 A	CO 7050	特殊 盾搭
	ヒートホーク	射程 1~1	威力 3000	命中 95	EN 8	MP	属性 格闘		
	120mmマシンガン	射程 2~4	威力 2400	命中 90	EN 8	MP	属性 射撃(連射)		
	240mmバズーカ	射程 4~5	威力 4000	命中 75	EN 15	MP --	属性 射撃		
155	高機動型試作機	HP 8000	EN 40	UA 16	UD 16	移 5	適性 A-D--	CO 9400	特殊 盾搭
	ヒートホーク	射程 1~1	威力 3000	命中 95	EN 8	MP	属性 格闘		
	120mmマシンガン	射程 2~4	威力 2400	命中 90	EN 8	MP	属性 射撃(連射)		
156	先行量産型ボール	HP 6300	EN 35	UA 12	UD 12	移 3	適性 A----	CO 5050	特殊
	180mmキャノン×2	射程 4~6	威力 3300	命中 65	EN 11	MP —	属性 射撃		
	ウインチ・ギミック	射程 -~-	威力 0	命中 —	EN 15	MP —	属性 MAP(特殊)		
157	戦闘ヘリコプター[08]	HP 4800	EN 30	UA 7	UD 5	移 5	適性 -A---	CO 2000	特殊 飛
	20mmバルカン	射程 1~2	威力 500	命中 105	EN 5	MP —	属性 射撃		
	ミサイル	射程 2~4	威力 1200	命中 55	EN 10	MP —	属性 射撃(4発)		
158	百式	HP 11480	EN 80	UA 27	UD 23	移 5	適性 B-BC-	CO 20100	特殊 搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3900	命中 100	EN 15	MP -	属性 格闘		
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 射撃		
	ビームライフル	射程 3~4	威力 2900	命中 85	EN 14	MP	属性 射撃(BEAM1)		
	メガバズーカランチャー	射程 -~-	威力 5000	命中 —	EN 25	MP —	属性 MAP		
159	陸戦型ガンダム	HP 7600	EN 60	UA 21	UD 21	移 5	適性 --AC-	CO 11700	特殊 盾搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3600	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
	100mmマシンガン	射程 2~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP -	属性 射撃(連射)		
	ミサイルランチャー	射程 3~5	威力 2400	命中 60	EN 25	MP	属性 射撃(3発)		
	180mmキャノン	射程 5~6	威力 4800	命中 70	EN 20	MP —	属性 射撃		
160	陸戦型ジム	HP 7280	EN 50	UA 17	UD 18	移 5	適性 --AC-	CO 9350	特殊 盾搭
	ビームサーベル	射程 1~1	威力 3600	命中 100	EN 10	MP —	属性 格闘		
	100mmマシンガン	射程 2~4	威力 2000	命中 90	EN 12	MP	属性 射撃(連射)		
	ミサイルランチャー	射程 3~5	威力 2400	命中 60	EN 25	MP —	属性 射撃(3発)		
	バズーカ砲	射程 4~5	威力 4500	命中 75	EN 20	MP -	属性 射撃		
161	量産型ガンキャノン	HP 7140	EN 55	UA 15	UD 19	移 4	適性 B-B--	CO 8500	特殊 搭
	60mmバルカン砲	射程 1~2	威力 800	命中 105	EN 6	MP —	属性 格闘		
	90mmマシンガン	射程 2~4	威力 1800	命中 90	EN 10	MP	属性 射撃(連射)		
	240mmキャノン砲×2	射程 4~5	威力 2800	命中 65	EN 25	MP —	属性 射撃		
162	量産型ガンタンク	HP 6860	EN 60	UA 13	UD 14	移 4	適性 --A	CO 6500	特殊 搭
	40mmガンランチャー	射程 1~3	威力 2000	命中 90	EN 12	MP —	属性 射撃(連射)		
	120mm低反動キャノン×2	射程 5~6	威力 3100	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃		
163	量産型ガンタンク[移動不可]	HP 6860	EN 60	UA 13	UD 14	移 0	適性 --A--	CO	特殊 搭
	40mmガンランチャー	射程 1~3	威力 2000	命中 90	EN 12	MP	属性 射撃(連射)		
	120mm低反動キャノン×2	射程 5~6	威力 3100	命中 75	EN 20	MP —	属性 射撃		

戦艦データ

表の見方



1	HLV	HP 35000	EN 72	UA 5	UD 22	移 0	適性 B-D--	搭 2	CO -	特
2	アーガマ	HP 30000	EN 194	UA 40	UD 24	移 9	適性 BB---	搭 6	CO 43200	特 ダミ飛突
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
3	アウドムラ	HP 23000	EN 173	UA 32	UD 22	移 10	適性 -A---	搭 12	CO 25650	特 飛
	対空機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 3~6	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
4	アルビオン	HP 28000	EN 194	UA 39	UD 23	移 9	適性 BB---	搭 8	CO 41350	特 ミ搜飛突離
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	大型ミサイル	射程 3~6	威力 2000	命中 50	EN 22	MP -	属性 射撃(4発)			
5	アレキサンドリア	HP 27000	EN 211	UA 38	UD 25	移 7	適性 A----	搭 6	CO 32050	特 —
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×4	射程 4~5	威力 2500	命中 45	EN 52	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
6	ヴァルキューレ	HP 20000	EN 168	UA 33	UD 16	移 5	適性 A - -	搭 4	CO 17800	特 -
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	C型ミサイル	射程 2~3	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	145型ミサイル	射程 3~5	威力 2000	命中 55	EN 18	MP -	属性 射撃(2発)			
7	ガウ	HP 20500	EN 144	UA 31	UD 15	移 10	適性 A -	搭 6	CO 18550	特 飛
	対空機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ビーム砲	射程 2~4	威力 2000	命中 70	EN 24	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	爆撃	射程 ~-	威力 4000	命中 —	EN 35	MP	属性 MAP			
8	ガンペリー	HP 13000	EN 60	UA 22	UD 10	移 8	適性 -A---	搭 2	CO 7750	特 飛
	対潜ミサイル	射程 2~4	威力 2500	命中 50	EN 30	MP -	属性 射撃(4発)			
9	ギャロップ	HP 16200	EN 108	UA 29	UD 14	移 8	適性 --A-B	搭 5	CO 13950	特 水
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 75	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ビーム砲	射程 2~4	威力 2000	命中 70	EN 24	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	連装ミサイル	射程 3~5	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	カーゴ	射程 1~3	威力 7500	命中 60	EN 35	MP -	属性 射撃(1発)			
10	グラーフ・ツェペリン	HP 22000	EN 158	UA 35	UD 20	移 6	適性 A-- -	搭 5	CO 22400	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	メガ粒子主砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	ミサイル	射程 2~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
11	グワジン	HP 30000	EN 211	UA 41	UD 25	移 11	適性 A----	搭 8	CO 40600	特 ミ捜
	連装ビーム砲×4	射程 3~4	威力 1400	命中 65	EN 36	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子主砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP	属性 射撃(BEAM2)			
12	グワダン	HP 35000	EN 278	UA 43	UD 28	移 12	適性 A----	搭 12	CO 53000	特 ミ捜
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
13	グワデン	HP 30000	EN 211	UA 41	UD 25	移 11	適性 A----	搭 8	CO 40600	特 ミ捜
	連装ビーム砲×4	射程 3~4	威力 1400	命中 65	EN 36	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子主砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
14	グワラン	HP 30000	EN 211	UA 41	UD 25	移 11	適性 A----	搭 8	CO -	特 ミ捜
	連装ビーム砲×4	射程 3~4	威力 1400	命中 65	EN 36	MP -	属性 射撃(BEAM1)			

※特殊の項目の記号は、以降のものを示します。　盾：シールド使用可能、搭：SFS搭載可能、コ：コアブロック機能搭載、飛：飛行可能　ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能、iF：iField展開可能、マグ：マグネットコーティング、EX：EXAM機能搭載、EW：EWAC機能、大気：大気圏突入可能、脱：脱出機能　一戦艦の 特 項目は右ページ脚注を参照のこと

14	グワラン									
	メガ粒子主砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
15	コムサイ	HP 14500	EN 45	UA 19	UD 14	移 8	適性 AC---	搭 1	CO -	特 飛突離
16	コムサイ[83]	HP 15000	EN 45	UA 19	UD 14	移 8	適性 A-D--	搭 1	CO -	特 飛突離
	機銃	射程 1~1	威力 1200	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
17	コロンブス	HP 13500	EN 288	UA 28	UD 12	移 11	適性 A----	搭 5	CO 13100	特 補
18	コロンブス改	HP 13000	EN 300	UA 28	UD 14	移 11	適性 A----	搭 7	CO 15250	特 補
19	サチワヌ[あお]	HP 21000	EN 178	UA 34	UD 21	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP	属性 射撃(BEAM2)			
20	サムソン	HP 10000	EN 48	UA 18	UD 13	移 7	適性 --A--	搭 3	CO 5700	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 75	EN 8	MP	属性 射撃			
21	サラミス	HP 18000	EN 173	UA 27	UD 14	移 5	適性 A----	搭 4	CO 13400	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
22	サラミス[83]	HP 19000	EN 173	UA 31	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO 16200	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	連装ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
23	サラミス改	HP 21000	EN 178	UA 34	UD 21	移 5	適性 A----	搭 4	CO 21000	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
24	ザンジバル	HP 25000	EN 209	UA 36	UD 18	移 7	適性 BB---	搭 5	CO 28800	特 飛突
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	主砲	射程 3~4	威力 2000	命中 65	EN 24	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	J型ミサイル	射程 3~6	威力 3500	命中 55	EN 18	MP -	属性 射撃(2発)			
25	ジークフリート	HP 20000	EN 168	UA 33	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO 17800	特 —
	C型ミサイル	射程 2~3	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	145型ミサイル	射程 3~5	威力 2000	命中 55	EN 18	MP -	属性 射撃(2発)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
26	スードリ	HP 23000	EN 173	UA 32	UD 22	移 10	適性 -A--	搭 12	CO 25650	特 飛
	対空機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 3~6	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
27	ソーラ・システム	HP 70000	EN 180	UA 98	UD 15	移 3	適性 A----	搭 0	CO 135800	特 —
	ミラー放射[1]	射程 ~	威力 42000	命中 -	EN 180	MP -	属性 MAP			
28	ソーラ・システムII	HP 70000	EN 180	UA 98	UD 15	移 3	適性 A----	搭 0	CO 135800	特 —
	ミラー放射[2]	射程 ~	威力 42000	命中 -	EN 180	MP -	属性 MAP			
29	タイタン[マゼラン]	HP 22000	EN 173	UA 34	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	砲塔×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
30	ダブデ	HP 22000	EN 209	UA 30	UD 16	移 8	適性 --A--	搭 3	CO 18700	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 75	EN 8	MP -	属性 射撃			
	主砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
31	チベ	HP 21500	EN 158	UA 34	UD 19	移 6	適性 A----	搭 5	CO 21100	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP	属性 射撃			
	ミサイル	射程 2~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	メガ粒子主砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
32	チベ改	HP 25000	EN 182	UA 37	UD 24	移 6	適性 A-	搭 5	CO 28200	特
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイル	射程 2~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP	属性 射撃(6発)			
	単装ビーム砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 65	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子主砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
33	ドゴス・ギア	HP 33000	EN 235	UA 42	UD 27	移 11	適性 A----	搭 12	CO 48200	特 ミ撹
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	連装ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	単装砲×2	射程 4~5	威力 1800	命中 65	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	大型メガ粒子砲	射程 5~6	威力 4500	命中 65	EN 50	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
34	トロイホース	HP 24000	EN 162	UA 36	UD 17	移 6	適性 BB---	搭 5	CO 28600	特 ミ飛突離
	連装ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
35	ドロス	HP 50000	EN 252	UA 40	UD 12	移 6	適性 A----	搭 24	CO 56350	特 —
	機銃砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ビーム砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
36	ドロワ	HP 50000	EN 252	UA 40	UD 12	移 6	適性 A----	搭 24	CO 56350	特 —
	機銃砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ビーム砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
37	ナッシュビル[イベント]	HP 19000	EN 173	UA 31	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	連装ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
38	バーミンガム	HP 27000	EN 206	UA 37	UD 22	移 7	適性 A----	搭 6	CO 30000	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP	属性 射撃(4発)			
	単装副砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子主砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
39	パゾク	HP 15800	EN 288	UA 28	UD 13	移 10	適性 A--	搭 6	CO 12750	特 補
40	パプア	HP 15000	EN 288	UA 25	UD 11	移 9	適性 A---	搭 5	CO 10450	特 補
41	ハリオ	HP 27000	EN 211	UA 35	UD 24	移 7	適性 A----	搭 6	CO 30000	特 —
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×4	射程 4~5	威力 2500	命中 45	EN 52	MP	属性 射撃(BEAM2)			
42	ビッグ・トレー	HP 22000	EN 209	UA 29	UD 16	移 8	適性 --A-A	搭 4	CO 19650	特 水
	連装砲×4	射程 2~4	威力 1400	命中 50	EN 36	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
43	ファット・アンクル	HP 13500	EN 48	UA 23	UD 12	移 8	適性 -A---	搭 6	CO 9300	特 飛補
	対空機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
44	ブルネイ	HP 21000	EN 178	UA 34	UD 21	移 5	適性 A---	搭 4	CO -	特
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
45	ペガサス	HP 23000	EN 162	UA 35	UD 17	移 6	適性 BB---	搭 5	CO 26900	特 ミ飛突離
	対空機銃	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	主砲	射程 3~4	威力 2000	命中 70	EN 24	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	大型ミサイル	射程 3~6	威力 1500	命中 45	EN 26	MP -	属性 射撃(6発)			
46	ボスニア	HP 21000	EN 178	UA 34	UD 21	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
47	ホワイトベース	HP 26000	EN 178	UA 38	UD 19	移 8	適性 BB---	搭 6	CO 34600	特 ミ撹飛突離
	対空機銃	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	主砲	射程 3~4	威力 2000	命中 70	EN 24	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	大型ミサイル	射程 3~6	威力 1500	命中 45	EN 26	MP -	属性 射撃(6発)			
48	マゼラン	HP 22000	EN 173	UA 34	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO 20000	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	砲塔×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
49	マゼラン改	HP 24000	EN 197	UA 35	UD 21	移 5	適性 A----	搭 4	CO 24400	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP	属性 射撃(4発)			
	砲塔×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
50	マッドアングラー	HP 29000	EN 115	UA 28	UD 20	移 11	適性 ---A-	搭 8	CO 27600	特 —
	対艦魚雷	射程 3~6	威力 1800	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	対空ミサイル	射程 2~7	威力 1500	命中 45	EN 30	MP -	属性 射撃(6発)			
	大型魚雷	射程 6~8	威力 3500	命中 45	EN 18	MP -	属性 射撃(2発)			
51	マリアナ[サラミス]	HP 18000	EN 173	UA 27	UD 14	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイルランチャー	射程 2~3	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
52	ミデア	HP 16000	EN 96	UA 25	UD 14	移 8	適性 -A---	搭 6	CO 12250	特 飛補
	対空機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
53	ムサイ	HP 18500	EN 178	UA 28	UD 15	移 5	適性 A----	搭 4	CO 14450	特 —
	C型ミサイル	射程 2~3	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	145型ミサイル	射程 3~5	威力 2000	命中 55	EN 18	MP -	属性 射撃(2発)			
	メガ粒子砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP	属性 射撃(BEAM2)			
54	ムサイ[83みどり]	HP 22500	EN 178	UA 33	UD 17	移 6	適性 A-	搭 4	CO 20650	特
	120mm連装機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	ミサイル	射程 2~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	メガ粒子砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
55	ムサイ改	HP 24000	EN 178	UA 34	UD 21	移 6	適性 A----	搭 4	CO 24000	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP	属性 射撃			
	C型ミサイル	射程 2~3	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	145型ミサイル	射程 3~5	威力 2000	命中 55	EN 18	MP	属性 射撃(2発)			
	メガ粒子砲×3	射程 4~5	威力 3000	命中 50	EN 48	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
56	モンブラン	HP 21000	EN 178	UA 34	UD 21	移 5	適性 A	搭 4	CO -	特
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	単装砲×2	射程 3~4	威力 1800	命中 60	EN 28	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
57	ユイリン[イベント]	HP 19000	EN 173	UA 31	UD 16	移 5	適性 A----	搭 4	CO -	特 —
	機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP -	属性 射撃			
	連装ミサイルランチャー	射程 3~4	威力 1500	命中 45	EN 22	MP -	属性 射撃(6発)			
	単装砲×3	射程 3~4	威力 1600	命中 60	EN 32	MP -	属性 射撃(BEAM1)			
	メガ粒子砲×2	射程 4~5	威力 3500	命中 60	EN 44	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
58	ユーコン	HP 17500	EN 72	UA 26	UD 14	移 7	適性 --A-	搭 5	CO 13050	特 —
	対艦魚雷	射程 3~6	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	対空ミサイル	射程 2~7	威力 2500	命中 50	EN 24	MP -	属性 射撃(3発)			
59	ユーコンU99	HP 24000	EN 86	UA 27	UD 16	移 9	適性 ---A-	搭 6	CO 19800	特 —
	対艦魚雷	射程 3~6	威力 2000	命中 50	EN 18	MP -	属性 射撃(4発)			
	対空ミサイル	射程 2~7	威力 2500	命中 50	EN 24	MP -	属性 射撃(3発)			
	長距離ミサイル	射程 8~9	威力 1500	命中 45	EN 36	MP -	属性 射撃(6発)			
60	ラーディッシュ	HP 27000	EN 194	UA 36	UD 24	移 8	適性 A----	搭 5	CO 30500	特 —
	対空レーザー砲	射程 1~1	威力 1800	命中 85	EN 10	MP -	属性 射撃			
	大型メガ粒子砲×2	射程 5~6	威力 3500	命中 60	EN 50	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
61	リリーマルレーン	HP 26000	EN 209	UA 37	UD 22	移 7	適性 BB---	搭 5	CO 33250	特 ミ飛突
	120mm連装機関砲	射程 1~1	威力 1500	命中 85	EN 8	MP	属性 射撃			
	メガ粒子副砲×2	射程 3~4	威力 3500	命中 60	EN 38	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
	メガ粒子主砲	射程 4~5	威力 4500	命中 65	EN 40	MP -	属性 射撃(BEAM2)			
62	大型トレーラー[輸送車]	HP 8000	EN 30	UA 15	UD 10	移 7	適性 --A--	搭 1	CO 3600	特 —
63	連邦宇宙輸送艇[イベント]	HP 16500	EN 80	UA 5	UD 20	移 4	適性 A----	搭 1	CO -	特 —

※特の項目の記号は、以降のものを示します。　飛：飛行可能、ダ：ダミー機能搭載、変：変形可能、水：水上移動可能、
撹：ビーム撹乱膜展開可能、ミ：ミノフスキー粒子、離：離脱可能　突：大気圏突入可能、補：補給可能

MS同士を参照して新MSを、MS設計一覧大公開

設計コマンドを使用してMS同士を参照することにより、新たなMSを生産リストに加えられるようになる場合がある。それら設計コマンドで生産可能となるMSの組み合わせを大公開。なお、表組中の「～系」などの表記は、同名称のMSの組み合わせならどれでも設計可能なことを示す。メタス系MSならば、メタスを使ってもメタス改を使っても得られる結果は同じものとなる。

表の見方

ユニットAとユニットBの組み合わせにより設計されるユニット

設計元となるユニット

設計ユニット	ユニット－A	ユニット－B
ジムキャノン	ジム	ガンキャノン系MS
アクアジム	ジム	ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA

設計ユニット	ユニット－A	ユニット－B
ジムキャノン	ジム	ガンキャノン系MS
アクアジム	ジム	ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	イフリート改
ネモ	ジム	ハイザック［みどり］
ジャベリン	ジェガン系MS	エビル・S/デナン・ゾン/デナン・ゲー
ガンイージ	ジャベリン	ガンダム系MS
ガンタンク	コア・ファイター	61式戦車/マゼラ・アタック
ガンタンクR44［MS］	ガンタンク系MS	メタス系MS/ガンダム系MS/アッシマー/ガザ～C-D-E系MS/ガ・ゾウム系MS/ズサ系MS/カプール/バウ/ジャムル・フィン/ギャプラン/ガブスレイ/ハンブラビ/バウンド・ドッグ/メッサーラ/ゾロ/トムリアット/アビゴル/ガルグイユ/ドムットリア
ガンキャノン	コア・ファイター	ジムキャノン/Gキャノン系MS/ザクキャノン/ゲルググキャノン
ガンキャノン	ガンタンク	ザクII～J型-F型-改/高機動型ザク/ザクマリン/アクトザク/ザクフリッパー/ザク強行偵察型/Zザク/ザクマインレイヤー/宇宙用高機動試験型ザク/ディザート・ザク/サイコミュ試験用ザク
ガンキャノン・ディテクター	メタス改	ガンキャノン系MS
ディジェ	リック・ディアス［あか］	ゲルググ
陸戦型ガンダム	陸戦型ジム	ガンダム
ガンダイバー	ガンダム	アクアジム/ジオン水陸両用系MS&MA
ガンダムNT1	ガンダム	サイコミュ高機動試験用ザク/サイコミュ試験用ザク
ガンダムMkII［しろ］	バーザム	ジム・クゥエル
百式	ガンダムMkII［しろ］	メガライダー
プロトZガンダム	ガンダムMkII［しろ］	リックディアス系MS
ガンダムF90	ヘビーガン	ガンダム系MS
ガンダムF90	ガンダム	Gキャノン系MS
ジム・キャノンII	ジムII［あか］	ジムキャノン/Gキャノン系MS/ザクキャノン/ゲルググキャノン
ザニー	ボール系MS	ザクII～J型-F型
ブルーディスティニー1号機	陸戦型ジム	イフリート改
ブルーディスティニー2号機	陸戦型ガンダム	ブルーディスティニー1&3号機
ブルーディスティニー3号機	陸戦型ガンダム	イフリート改
マゼラ・アタック	61式戦車	ザクI
ギガン	ザクI	ボール系MS
ザクキャノン	ジムキャノン/ジムキャノンII/ガンキャノン系MS/ゲルググキャノン	ザクI/ザクII～J型-F型-改/高機動型ザクII/ザクタンク/ザクマリン/アクトザク
ザクキャノン	ジムキャノン/ジムキャノンII/ガンキャノン系MS/ゲルググキャノン	ザクフリッパー/ザク強行偵察型/Zザク/ザクマインレイヤー/宇宙用高機動試験型ザク/ディザート・ザク
ザクタンク	マゼラ・アタック	ザクI/ザクII～J型-F型-改/高機動型ザクII/ザクタンク/ザクマリン/アクトザク/ザクフリッパー/ザク強行偵察型/Zザク/ザクマインレイヤー/宇宙用高機動試験型ザク/ディザート・ザク/ザクキャノン
ザクマリナー	ザクII～J型-F型-改	アクアジム/ガンダイバー/ジオン水陸両用系MS&MA
アクトザク	G－3ガンダム	ザクII～J型-F型-改/高機動型ザクII
ハイザック	ジム・クゥエル	ザクII～J型-F型-改/高機動型ザクII
イフリート	グフ系MS	ドム系MS/ドワッジ系MS
ケンプファー	ドム系MS/ドワッジ系MS	ゲルググ系MS
ザメル	ザクキャノン	ガンタンク系MS
ドラッツェ	ガトル	ザクII～J型-F型
アッグ	アッガイ	ジュアッグ
アッガイ	ザクマリン/ジオン水陸両用MS&MA(除くザクマリナー)/ブローバー	ポリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/ザク強行偵察型/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/エビル・S/ダギ・イルス
ガッシャ	高機動型ゲルググ	ズゴック/ズゴックE
ゲルググJ	ゲルググ	ハイザックカスタムジムスナイパーカスタムジムスナイパーII/GMスナイパー/ガンダムF90II(I・L)
ゲルググキャノン	ゲルググ系MS	ジムキャノン/ジムキャノンII/ガンキャノン系MS/ザクキャノン
ガズエル	ガルバルディβ	R・ジャジャ
ギャン	グフ系MS	ゲルググ系MS
ザクレロ	ガンダム	ゲルググ
グラブロ	ジオン系MA	アクアジム/ガンダイバー/ジオン水陸両用MS
ビグロマイヤー	ザクレロ	ザクマインレイヤー
アプサラスII	アッザム	ザクII～J型-F型
ジャムル・フィン	ビグザム	メタス～改/ガザ～C-C改-D-E/ガ・ゾウム/メガライダー
ブラウ・ブロ	ザクレロ	ジオング
量産型キュベレイ	エルメス	ガザ～C-C改-D-E/ガ・ゾウム
バイアラン	ハイザック［みどり］	グフフライトタイプ
メッサーラ	ギャプラン［MS］	ビグロ系MA
キケロガ	ジオング	ゲルググ系MS
パワードジム	ジム	ガンダムNT1－FA
ジム・クゥエル	ジム・カスタム	ハイザック［みどり］

設計ユニット	ユニット−A	ユニット−B
ジム・クゥエル	ジム・カスタム	マラサイ/バーザム
ザク強行偵察型	ザクⅡ〜J型-F型-改/高機動型ザクⅡ	ボリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/エビル・S/ダギ・イルス/ブローバー
アイザック	ホビーハイザック/ハイザック[みどり]/ハイザックカスタム	ボリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/エビル・S/ダギ・イルス/ブローバー/ザク強行偵察型
Zザク	Zガンダム/ウェイブライダー	ザクⅠ/ザクⅡ〜J型-F型-改/高機動型ザクⅡ/ザクタンク/ザクマリン/アクトザク/ザクフリッパー/ザク強行偵察型/Zザク/ザクマインレイヤー/宇宙用高機動試験型ザク/ディザート・ザク
キャトル	ボール系MS	サイコガンダム系MS
ゲゼ	ザクタンク	ハンブラビ/キャトル
宇宙用高機動試験型ザク	高機動型ザクⅡ	ドム系MS/ドワッジ系MS
カプール [MA]	アクアジム	ガザ〜C-C改-D-E/ガ・ゾウム/ジオン水陸両用系MS
プロトタイプガンダム	コア・ファイター	ジム
プロトタイプブリックディアス	GPナンバー系のガンダム	ドム系MS/ドワッジ系MS
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム/ウェイブライダー	FAガンダム〜MkⅡ/ガンダムNT1−FA/ZZガンダム−FA

設計ユニット	ユニット−A	ユニット−B
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム/ウェイブライダー	νガンダムHWS/FA百式改
EWACネロ	ネロ/ネロ・トレーナー	ボリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/エビル・S/ダギ・イルス/ブローバー
ジェガン改	ジェガン	百式系MS
エビル・S	デナン・ゾン/デナン・ゲー	ボリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/ダギ・イルス/ブローバー
ダギ・イルス	ビギナ・ギナ/ビギナ・ゼラ	ボリノーク・サマーン/ザクフリッパー/ルッグン/ホバートラック/アイザック/ディッシュ連絡機/EWACネロ/エビル・S/ブローバー
ゾロ [MS]	戦闘ヘリコプター [08]	エビル・S/デナン・ゾン/デナン・ゲー
ガリクソン	ギガン	ゾロ系MS/トムリアット/ゲドラフ[タイヤ有]/ブルッケング/ゾリディア/ドムットリア/ドッゴーラ[青]/ビルケナウ
ビルケナウ	ゾロアット	ザクレロ/ビグロ系MA
ガンダムMAモード	Gファイター	ガンダム
ジム・カスタム高機動型	ジム・カスタム	GP01−Fb
GMスナイパー	ジム	ハイザックカスタム/ゲルググJ
ビギナ・ゼラ	ダギ・イルス	ビギナ・ギナ

MS開発系図最新レポート

表の見方

- [白い枠] 開発の元、もしくは開発過程にあるMSを示す。
- [灰色の枠] 開発過程にあり、その先にMS開発系図が続くことを示す。
- [矢印付きの枠] この記号以降は、同名MSの開発系図と同様のものになることを示す。

右記の場合、ザクⅡF型からザクⅡ改とザクⅠが開発でき、そこで作成できるザクⅠ以降の開発系図は、ザクⅠの開発系図と同様になる。これ以降はザクⅠの開発系図につながる。

- ザクⅡF型
  - ザクⅡ改
    - ザクⅡF型▶
  - ザクⅠ▶

アプサラスツリー

- アプサラスⅡ
  - アプサラスⅢ
    - アプサラスⅡ▶
    - アッザム▶
  - アッザム▶

ガンダムMkⅡツリー

- ガンダムMkⅡ
  - バーザム
    - ガンダムMkⅡ▶
  - ガンダム▶
  - FAガンダムMkⅡ
    - ガンダムMkⅡ▶

アッシマーツリー

- アッシマー
  - ギャプラン
    - ガブスレイ

ブルーディスティニーツリー

- ブルーディスティニー1号機
  - ブルーディスティニー2号機
    - ブルーディスティニー1号機▶
    - 陸戦型ガンダム▶
  - ブルーディスティニー3号機
    - ブルーディスティニー1号機▶
    - 陸戦型ガンダム▶
  - 陸戦型ジム▶

ビルケナウツリー

- ビルケナウ
  - ドッゴーラ
    - ビルケナウ▶

キュベレイツリー

- キュベレイ
  - キュベレイMkⅡ(プル/プルツー仕様)
    - 量産型キュベレイ
      - キュベレイMkⅡ(プル/プルツー仕様)▶
    - キュベレイ▶
  - エルメス

ガルバルディツリー

- ガルバルディα
  - ギャン
    - ギャン改
      - R・ジャジャ
        - ギャン改▶
      - ギャン▶
    - ガルバルディα▶
    - ギャン量産型
      - ギャン▶
  - ゲルググ▶
  - ガルバルディβ
    - ガルバルディα▶

ZZガンダムツリー

- プロトタイプZZガンダム(Gフォートレス0型)
  - ZZガンダム(Gフォートレス0型)
    - プロトタイプZZガンダム(Gフォートレス0型)▶
    - 量産型ZZガンダム
      - ZZガンダム▶
    - ZZガンダム-FA

ジムキャノンツリー

- ジムキャノン
  - ジムキャノンⅡ
    - ガンキャノン
      - プロトタイプガンダム
        - ガンダム
          - 陸戦型ガンダム
            - 陸戦型ジム
              - 陸戦型ガンダム▶
              - GMスナイパー▶
              - デザートジム▶
            - Ez-8
              - 陸戦型ガンダム▶
              - ガンダム▶
            - ガンダム・ピクシー
            - ガンダム▶
          - G−3ガンダム
            - ガンダム▶
            - ガンダムNT1
              - G3ガンダム▶
              - ガンダムNT1-FA
                - ガンダム▶
          - ヘビーガンダム
        - 陸戦型ガンダム▶
      - 量産型ガンキャノン
        - ガンキャノン▶
      - ガンキャノン重装型
        - ガンキャノンⅡ
          - ガンキャノン▶
        - ガンキャノン▶
    - ジムキャノン▶
  - ジム▶

Vガンダムツリー

- Vガンダム
  - ガンイージ▶

ガンダムF90ツリー

- ガンダムF90(A.S.M)
  - ガンダムF90Ⅱ(I.L)
    - クラスターガンダム
      - ガンイージ
        - νガンダム
          - ガンイージ▶
        - ガンブラスター
          - ガンイージ▶
      - ガンダムF90Ⅱ▶
    - ガンダムF91
      - ガンダムF90Ⅱ▶
      - シルエットガンダム
        - ガンダムF91▶

Vダッシュガンダムツリー

- Vダッシュガンダム
  - ガンイージ▶

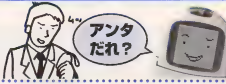
※この開発系図は前号No.16のP84〜P85のものとあわせて御覧下さい。

ポケステで連れ歩く PAQA パクア™



キャラクタ編 気ままに生きるヘンな宇宙人

『PAQA』は、ポケステを服のようにかぶった宇宙人。画面の中でキャラクタが動きまくるのではなく、ポケステ自体を生きものと位置付けているのだ。しかも、こいつは一癖どころか無限に癖がありそうなアクの強いヤツ。憎まれ口をたたくわ、言うことは聞かないわと、今までのありがちなキャラクタとは全然違うぞ。



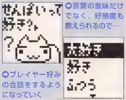
◯PAQAのムカつく性格はゲームキャラクタの概念を変えちゃうかも

プレイヤーが変えることは不可能
生意気でガンコな性格

『PAQA』の性格はかなり傲慢で自己中心的。口も悪いから、言うことはムッとするものが多い。しかもこの性格、最後まで変わらないときているから困ったもの。

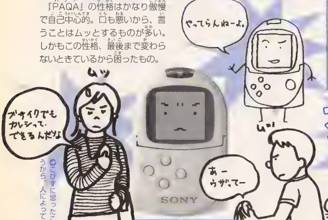
『どこでもいっしょ』のバアイ 好み通りに変わる性格

『どこでもいっしょ』に登場するキャラクタにも、あらかじめ決められた性格はある。しかし、『PAQA』と違い、プレイヤーとの会話、つまり、教える言葉に対する好き嫌いの感情を入力していくことによって、性格が遊び手の好み通りに変わっていくように感じられるのだ。



◯言葉の意味だけでなく、好感度も教えられるので…

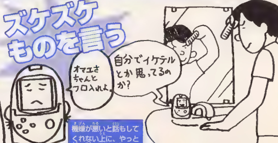
◯プレイヤー好みの会話をするようになっていく



◯こびずに思ったことをそのまま言うから、人によっては傷つくことも

『PAQA』は完全なひとつの個性と[illegible]いる。プレイヤーの働きかけで性格が変化するなんてコトはないのだ。

ズケズケものを言う



機嫌が悪いと話もしてくれない上に、やっと口を開けばイヤミが。

PAQAの性格は死んでも直らない

新感覚の電子生きもの

え!? それって『どこでもいっしょ』とどこが違うの?

ポケステの中のキャラクタと会話を楽しむ、一見『どこでもいっしょ』のようなソフト。だけど、中身は大違い。その違いと魅力を『どこでもいっしょ』と比較しながら、キャラクタ編とシステム編に分けて解説していくぞ。

プレイ上の注意

「PAQA」の
口の悪さと態度は
ムカつき保証付きです
かわいいソフトだと
勘違いしないように

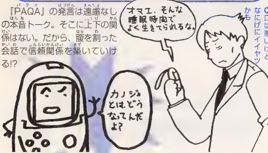


ETC.	ソニー・コンピュータエンタテインメント		10～15ブロック	1人専用	CD1枚
	9月22日発売予定	3800円			
	ポケットステーション専用				

目指すは本音で話せる友人関係!?

対等に交わされる会話

『PAQA』の発言は遠慮なしの本音トーク。そこに上下の関係はない。だから、腹を割った会話で信頼関係を築いていけるの!?



⇦口は悪いけど、なにげにイイヤツかも

口は災いと友情のモト?

ポケステの画面がそのまま顔に

結構表情豊かなやつ

『PAQA』は、なかなか感情豊かな宇宙人。しかも、気持ちがすぐに顔へ出るタイプらしく、ポケステの画面からのぞいた表情がコロコロと変わるのだ。



ワッハッハッ

⇦おかしいときは、涙を流して大爆笑。結構ゆかいなヤツかも



なに!?

⇦予想外の答えを返すと、顔をゆがめてビックリ!



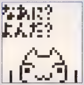
フウ～

⇦体調が悪いとため息をついて、ホントにしんどそう

顔は心を表すモニター画面

『どこでもいっしょ』のバアイ **ペット感覚の強い友達**

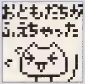
対等に会話できる友人が『PAQA』とすると、『どこでもいっしょ』は近所のお子ちゃま。プレイヤーに懐いてくるペットの感覚だ。だから、かわいいという愛情が生じやすいが、『PAQA』ほどはプレイヤーと相互理解を深めていくことはない。



⇦会話は楽しいが、PAQAのようにプレイヤーを理解して欠点を指摘してくるなど、対話に深みはない

『どこでもいっしょ』のバアイ **身体全体で感情を表現**

『どこでもいっしょ』のキャラクタたちは、顔の表情だけでなく、身体も使って感情を表現。それも、かなりオーバーアクション気味に。だから、表情だけの『PAQA』よりも、その気持ちはプレイヤーの心にビンビンと強く伝わってくる。



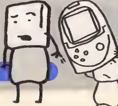
⇦感情が豊かなのは両方とも同じ。でも、その表現は『どこでもいっしょ』の方が強い。しかもかわいいし

PAQAってどんなやつ 地球に不時着してポケステをかぶったヘンテコな宇宙人

とある事情で地球に不時着した宇宙人、それが『PAQA』だ。ハンペン星人の『PAQA』は、地球では歩くこともままならない虚弱体質。そんな彼も、ポケステをかぶることで外に出歩けるようになったのだ。

また、『PAQA』はとっても研究熱心なヤツ。『地球大百科』を片手に、地球と人間、とくにプレイヤーのことを理解しようとしていく。

ハンペン星人



⇦ポケステが強化服の代わりなのだ



⇦PSに住み着き、外から帰るとすぐに地球研究



システム編 プレイヤーに媚びないコミュニケーション

ここではプレステ上、ポケステ上での『PAQA』の生態を、『どこでもいっしょ』と比較しながら解説していく。行動は似ていても、性格が全く違うことによるアピールの違いを見てほしい。

プライバシーの侵害を嫌う？

PAQAの気ままな生活

プレステ上では昼はイスに座って本を読み、夜になるとベッドで寝るだけ。プレイヤーができるのはモードの切り換えとアドレス帳の確認のみで、コミュニケーションは取れない。

ポケステに移るとそれ自体が生きモノになるので、ボタンを押すとくすぐったがることもあるし、夜の間はずっと寝ている。



寝ていても呼び出せば嫌々ながら起きてくれる



向こうから話しかけてくることもたまにある。構ってあげないと寂しくなるのだろうか？ それとも単なる気まぐれ？

1人になりたい夜ばかり

『どこでもいっしょ』のバアイ 日常生活が見られる

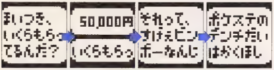
プレステ上では、昼は部屋の中で遊び、夜は床で寝てしまう。クリスマスにはツリーを飾るなど季節感も多様だ。プレイヤーはコトバを教えたり、贈り物をするといったコミュニケーションを取ることができる。

ポケステ上では、これまた昼は勝手気ままな生活が見られ、夜になると寝てしまう。とはいえ起こしてやれば嫌がることもなく会話などができる。なお1日に1回電子音で呼び出してくる。

プライバシーの侵害を嫌う？

PAQAの気ままな生活

音声や文字によって会話をする。プレイヤーの個人データから世間や地球のことなどを質問してくるので、選択したり数字を入力する。どうでもいい質問もあれば、かなり深く突っ込んでくることも。



毎月の給料について質問してくるので、「50000円」と入力。するとPAQAの主観で「少ない」と判断し、感想を言ってくるのだ。さらにアドバイスまでもらえることも

見ること聞くこと、すべて勉強です

『どこでもいっしょ』のバアイ コトバを当てるクイズ

コトバを入力し、それはどんなものかを教えてあげると覚えていく。またクイズモードでは、コトバを当てるクイズをポケピが出題。少ないヒントで当てるほどたくさん得点がもらえるのだ。

口が悪くて言いたいことを言う

PAQAの疑問や発言

プレイヤーが入力した答えにより性格や環境などを判断し、時にはキツイ言葉で意見したり叱ってくれる。また人間とは違う視点で考え、素朴な疑問を投げかけてくる。普段当たり前だったことが新鮮に思えたり、自分の新しい部分を発見できるかも。



『PAQA』は自分で判断し、時には感情的になる

彼女と一緒にいる時、余計な事を話してしまうかも

聞く耳持たない、これぞ平常心

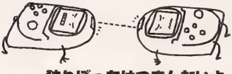
『どこでもいっしょ』のバアイ コトバを組み合わせる

ポケピはプレイヤーが教えたコトバとその意味からウワサ話を作って話しかけてくる。コトバと意味を覚えさせるほど会話のバリエーションは増えていくぞ。ウワサ話の内容は発展しすぎてヘンテコになったものが多いのだが、その光景を想像すると思わずニヤリとしてしまう。またときにはジーンとするような深いことを言ってくれることも。

マブダチを自慢し合う

赤外線通信機能を使ったアソビ

ツールをダウンロードすることで、友達と自分のアドレスデータやゲームのメモリーデータを交換することができるようになる。また、ある程度仲良くなれれば、プレイヤー同士の個人情報を自慢（暴露？）し合う「マブダチじまん」が遊べるようになる。

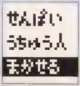


最後にこれまで自慢した内容が勝手に点数化され、より高いほうが勝ちとなる

独りぼっちはつまんないよ

『どこでもいっしょ』のバアイ しりとりで勝負

友達のポケピと「しりとり」をする。しりとりに使うのは今までに覚えさせたコトバなので、たくさん知っているほうが有利。また、これにより相手の持っているコトバを覚えることがある。今後のお話の中でそのコトバを使ってくるぞ。



コトバはプレイヤーが2つの中から選択するか、ポケピに任せるか。任せたのに負けてしまうことも



『PAQA』とはつまり 会話するほどに理解し合える相棒

『PAQA』の一番の特徴はキャラクタの個性が確立していること。他人に人格を変えろと言っても、簡単に変わらないのと同じように『PAQA』は『PAQA』のままずっと変わらないのだ。

また、人間を思い通りに操れないように、機嫌が悪かったり、眠いとしゃべらないし、話す速さ（メッセージの表示速度）も変更できず、すべては『PAQA』次第。まるで、わがままな友達って感じ。しかも口が悪いから、会話の内容にムカつくこともある。

しかし、単なる嫌なヤツではない。対話を通して、プレイヤーのパーソナルデータを蓄積していき、プレイヤー自身のことを理解してくれる、気の置けない親友みたいなヤツなのだ。

だから、何でも言いなりになるかわいいペットを期待しているなら、『PAQA』には触れない方がいい。こいつは人格を持った生命体だから、その人格を受け入れられなければ、対等に会話をやりとりできないソフトなのだから。

⬇どこでもいっしょの悪友みたいなソフトだ



便利なツールや盛りあがりアイテムをダウンロード

日常生活に役立ちそうなものから、宴会を盛りあげるアイテムまで様々なツールをダウンロードできる。基本ツールとしてペンライト、世界時計が使え、そこにプラスして下記のツールが使えるのだ。



⬅ツールの使用中は「PAQA」と会えない

アドレス帳 60人分の入力が可能

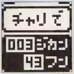
60人分の名前、電話番号、生年月日、性別、血液型データを収納できる。プレステ上からだけではなく、ポケステ上からも入力、編集（削除や変更）が可能だ。貯めこめばデータベースとして活用できるぞ。



⬅合コンのときに使えば、女の子から電話番号などを教えてもらいやすくなるかも。女の子のデータベースとして活用できる？

電卓 実用的な計算機能も

電卓ツールには3つの機能がある。1つは6ケタまで計算可能な普通の計算機。2つ目は距離を入力することにより、色々な交通手段による時間に換算してくれる。3つめは下記のワリカンモードだ。



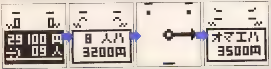
⬅4キロと入力すると、歩いて1時間、走って24分、めちゃ走って10分、チャリで16分、くるまで8分、のぞみで1分、と表示される

ワリカン

数人で飲みに行って最後に精算する時、合計金額を人数分で割ってくれる。割り切れればいいが、割り切れない時は画面上のルーレットが回り、端数分を払わなくてはならない人を勝手に決定する。ルーレットはランダムで止まるので、人間関係が気まずくなることもない？



⬅女の子のいる席でこれを使うのはやめたほうがいいかも



⬆9人で飲みに行って、代金は全部で29100円でした。8人は3200円だけど、1人だけ3500円払わなくてはなりません。その人をルーレットで決定、恨みっこナシ

タイマー たまには役立つ？

10分の1秒まで計測可能なストップウォッチと、時間をセットすると呼び出し音で知らせてくれるアラーム機能。タイマーは3分間測る「ラーメンタイマー」のほか、10分間測る「スパゲッティタイマー」、15分間測る「鼻パックタイマー」と使いわけができるようになっている。



⬆普通のストップウォッチ。100m走の時に便利

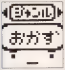
⬇ラーメンタイマー。4分待つタイプはどうすれば？



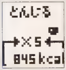
カロリー計算 ウエストが気になったら

230種類以上の食品の中から選択すると、そのカロリーがわかる。またその日にとった食事内容を入力すれば、トータルカロリーも分かる。さらにそのカロリーの消費方法も例にして教えてくれる。

⬅ジャンル別の検索で分かりやすい



⬅とんじる5人前で845キロカロリー

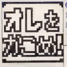


⬅6時間54分カラオケすれば消費できる



罰ゲーム 合コンや宴会用に

パーティなどで活躍しそうな、ルーレット&罰ゲーム集。「オレをかこめ！」という『PAQA』の合図に従って、ポケステの周りを囲む。するとルーレットが回って、勝手に代表者やパシリを決めてくれるというもの。この結果で王様ゲームのように遊ぼうが、パシリをこき使おうがプレイヤーの自由だ。



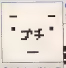
⬆ルーレットの位置が決まるよう、ポケステの周りをぐるりと取り囲む

⬇矢印が回り、止まったところが代表者、パシリという風に決まる



ロシアン鼻毛

ロシアンルーレットの要領で1人ずつPAQAの鼻毛を抜いていく。伸びきった時にタイミング良くボタンを押して、うまく抜けなかった人の負けとなる。40パターン以上の罰ゲーム集の中から1つが選択されるのだ。



⬆1人ずつボタンを押して抜く

⬇罰ゲームはヘンテコなものばかり



魁 連載第3回

READER'S CROSSROAD リーダーズ クロスロード

残暑が厳しくなっていますが、このページが一服の清涼剤になってくれればと思います。えっ、男2人じゃ、暑苦しいって？ 長もいれれば男3人だよ…。（海老）

ゲームライフ掲示板

ボブ　うー、うぅー。
海老　わっー、何だ？ 気持ち悪い声出すなよ！
ボブ　夏バテ気味なんダ。このところの暑さで頭がおかしくなりそうダ。
海老　安心しろ。オメーの頭は1度だって正常に機能したことないから。
ボブ　ぐぅ。こんなときくらい、いたわってくださいヨ…。
海老　仕事ができないヤツに用はない。ほらっ、さっさと始めて、早いうちに終わらせようぜ。
ボブ　アイシー。何だか、今回はハガキが多いナ…。
海老　今号は3週合併だから、1週分多くなってるし、今までのハガキもたまってきたしな。
ボブ　ウレシイことじゃないカ。
海老　でも、ページは増えてないぞ。
ボブ　ガクッ。
海老　まぁ、いいじゃないか。着実に増えてきてるんだし。進歩のないオメーよりはマシだろう。
ボブ　うぅ。

海老…「READER'S CROSSROAD」のメインパーソナリティ。システムにバランスのとれたゲームが好き。役に立たないアシスタントのせいで仕事が増える毎日。
ボブ…海老のアシスタント。キャラもののゲームに目がなく、現在は「カードキャプターさくら」にハマっている。最近夏バテでフラフラの毎日だが、コミケには執念で行く。

今号のVIP

毎回、最もすてきなイラストはVIPとして扉ページにドーンと掲載していきます。VIPを目指してがんばって！

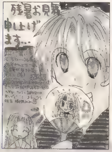


（徳島県／楓月さららさん）おめでとうございます。今号のVIPは、ソウルハッカーズのヒトミ&ネミッサを描いてくれた楓月さんです。金子一馬氏のキャラをうまく自分のセンスで表現してると思います。楓月さんはネミッサが好きということですが、じゃあ何でネミッサが逆様なんですかぁ？（笑）（海老）

Free&Free

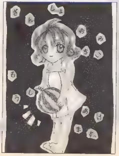
イラストの常連様orイラストを投稿されている方は、どのくらいの量のおハガキを描いていらっしゃるんでしょうか？ 私は文章ばっかりなのでイラスト描ける方を尊敬してます。ぜひ教えてください。ちなみに私は3～4枚です。
（埼玉県／月朱こはくさん）

海老　この質問には、オレらが答えるべきなんだろうな。
ボブ　多い人で、1号につきどれくらいのハガキが届くんダ？
海老　だいたい10枚くらい。
ボブ　Oh！　すごいナ。
海老　ただ、イラストの場合、なるべく多くの人を掲載したいから、同じ人のハガキを2枚以上載せないようにしてるんだ。
ボブ　…ナラ、たくさん送ってもほとんどがボツになるのカ？
海老　そうなるな。ただ、ボツハガキも捨てないで取ってあるから、次号以降で掲載されることもある。
ボブ　眠ってるイラストもたくさんあるんダナ…。
海老　そういうこと。それと超絶気合いの入ったカラーイラストも、いつかカラーページ化したときのために何枚か取ってあるんだ。
ボブ　で、そのイラストが掲載されるのはいつなんダ？
海老　…編集長に聞いてくれ。



（愛知県／樹原みさん）残暑見舞いのハガキをいただきました。ギャワー、消印が…（海老）

（徳島県／由良朔夜さん）今年はまだ西瓜を食べてないな・（海老）



聞いてよ！長

海老　あっ、編集長。前号で読者ページの1ページカラー化を検討中というコメントに対して、賛同のハガキが多数届きました。ぜひ実現させてくださいよ。
長　そう焦るなよ。で、今回の要望は何なんだ？
海老　えー、非常に申し上げにくいのですが、このハガキです…。

編集長さま。どうかページをもっと増やしてください。そうしたら、もっと多くのゲームを扱えると思うのですが…。
（宮崎県／茶無南さん）

ボブ　ダメです。
海老　オメーに聞くコーナーじゃねぇだろう。話の腰を折るんじゃねーよ。で、実際はどうなんですか、編集長？
長　善処する。以上。
海老　申し上げにくいのですが、それだけだと読者が納得しないかもしれません。もう少し説明を…。
長　そうか。善処とは、最もよい方法で処置することだ。
海老　誰も言葉の意味を聞いてるんじゃありませんよ。
長　だから、最後まで聞け。最もよい方法で対処するということは、ページ数が増やせるようになれば、増やそうと言っているのと同じ。だから、ページ数を増やせるようにお前も努力しろ。
海老　何かうまく問題をはぐらかされている気が…。
長　とりあえず、入稿の締め切りを守ることから始めたらどうだ？
海老　…善処させていただきます。

役立ちGAME工房

いき詰まったゲームを読者の力で解決する「リーダーズQ&A」、おすすめゲームと気になるゲームの記事を紹介する「プッシュ&レビュー」に加え、新コーナーも発足！（海老）

プッシュ&レビュー

●プッシュ編

私のオススメは、『To Heart』です。かわいいキャラクタがたくさん出ているし、ミニゲームもいいです。シミュレーションやアドベンチャーが苦手という人も1度プレイしてみてはどうでしょうか？　はまるかもしれませんよ。

（奈良県／杜氏ゆずさん）

●レビュー編

「どこでもいっしょ」

発売するまでは、ノー眼中だったのに、雑誌の特集を読んでから気になり始め、発売日に購入。ポケピがかわいすぎ。難を言えば、まわりに持ってる人がいないこと。ポケステがないんです。評価…○

（神奈川県／篠崎加奈子さん）

言葉やその意味を覚えたり、いろいろな質問をしてきたりするときの表情やしぐさがかわいくて仕方ないです。ポケステを持ってるなら買うべき。価格も3800円とお手ごろですし。特に悪いところはないんですが、あえて言うなら、たまに同じことを何回か話したりすることくらいでしょうか。でもそんな気になりません。だって、かわいいんだもん。評価…○

（愛知県／くりーむ紗雪さん）

このソフトは、彼氏がもっていたのでダウンロードしてもらいました（もうすぐ買います♡）。さて、レビューですが、すごく笑えます。最初は意味不明な文章で会話するのですが、言葉をたくさん覚えると、意味が通じてきます。また、その人の性格によって、ポケピの性格も変化するような気がします（彼氏のウサギはハイテンション…。彼氏もハイテンション）。ただ、入力できる文字数が少ないので、マンガの名前とか、人の名前が全部入らないのが残念。評価…○

（京都府／さぎり要さん）

海老　『どこでもいっしょ』については、おもしろい会話があったら、ぜひ教えてください。ハガキが集まったら、まとめて紹介しようと思ってますので。

リーダーズQ&A

◎クエスチョン編◎

『FAVORITE　DEAR』がクリアできません。ラスボスに30回近く挑戦し、すべて負けてます。今一番強い勇者は、リュドラルとヤルルで、Lv：51です。どなたかラスボスを倒す方法、倒したときのLvなどを教えてください。それと性別を♂にすると、誰も勇者になってくれないんですけど、なんででしょうか？

（北海道／ながつき流砂さん）

◎アドバイス編◎

『スパロボコンボ』の「第3次」で、MSパイロットは誰を育てたらよいのでしょうか？　おすすめキャラを教えてください。

次の7人を育てるといいです。フォウ（仲間になった場合のみ）、アムロ、カミーユ、ジュドー、シーブック、ガトー、クワトロ（仲間にしていないのならセイラ）。あと、精神コマンドで選ぶのなら、次の3人です。イーノ（激励を覚えるから）、ルー（イーノと同じ）、カツ（補給を覚えるから）。あとは自分の好みで育てるといいです。

（愛知県／スパロボ大好きさん）

TO　ポイズンさん（NO.16）

『伝説のオウガバトル』で、パンプキンヘッド使いのデネブを仲間にするには、どうすればいいのでしょうか？

まず、デネブを許した後、再び「バルパライソ」を訪れると、「黄金の枝」の入手を依頼されるので、引き受けましょう。「黄金の枝」を「ラロシェル」（ノルンの居るマップ）で購入したら、再び「バルパライソ」へ。そのとき、カオスフレームが40pt以下なら、彼女を仲間にできます。ただし、彼女を仲間にすると、さらにカオスフレームが−5ptされるので、ベストEDを見るのはムズかしいかもしれません。お役に立てたでしょうか？

（埼玉県／鳩山りんさん）

ゲーム通信簿

アンケートハガキに記入された読者のソフト評価の集計結果から、各ソフトのデキをランキング形式で発表します。ソフト購入時の指針として、積極的に活用してください。（海老）

ランク	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ゲーム通信簿							総合順位
				キャラクタ	音楽	お買得	操作性	熱中度	オリジナル度	総合	
1	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	RPG	4.2	4.2	3.7	3.9	4.3	4.1	24.4	78
2	ヴァンダルハーツII～天上の門～	コナミ	RPG	3.7	3.8	3.5	3.9	4.1	3.7	22.7	240

※ゲーム通信簿のランキング表の見方は、次のようになっています。キャラクター…キャラクタの魅力や動きの面白さ　音楽…BGM、効果音の完成度や画面との相性　お買得…価格とゲーム内容との釣り合い　操作性…キャラは動かしやすいかどうか　熱中度…ゲームにどれだけのめりこめるか　オリジナル度…今までにない新新な要素はあるが　総合上記6項目の平均点　総合順位…過去発売された全PSソフトの中での順位　ジャンル名は。イカのように略しています。ACT＝アクション・格闘A＝格闘アクション・STG＝シューティング＝・SLG＝シミュレーション・ADV＝アドベンチャー・SPT＝スポーツ・RAC＝レース・PZL＝パズル・ETC＝その他

ひとことプレイレポート

海老　今回から始まった新しいコーナー。ここでは、最近プレイしたゲームのちょっとした感想を紹介していくことになっています。ちなみに今回はイラストの裏に書かれていたコメントなどから構成しました。

ボブ　どんな感想でもOKなだけに、気軽にハガキを送ってほしいナ。

海老　それに、ここでたくさんハガキが送られたタイトルは、サポーターズでのコーナー化も検討します。

ボブ　そんなコト言って、ダイジョーブなのカ、ebi？

海老　ノープロブレム。こちらとしては、『どこでもいっしょ』の育成日記などを送ってくれるとうれしいのですが、どんなゲームでも！

「グランディア」

何かおもしろそうだったのでプレイしました。予想通り楽しいです。魔法とかのレベル上げもそんなに苦ではないし。キャラもGOOD。

（東京都／きさらぎ浅葱さん）

「サガ フロンティアII」

う〜ん、すっごいヨイです。私はナルセスさんとケルヴィンさんが好みなんですが、ナルセスさん30歳…。「みそじ」ってやつ？　うわぁ…でも、ウィルのパーティのなかで最強です。あっぱれナルセス。でもケルヴィン弱かったなー。強くしよ…。

（埼玉県／鈴木やもりさん）

↓（愛知県／くりーむ紗雪さん）過去のゲームの感想も待ってますよ（海老）





↑（三重県／中西峰子さん）好きなキャラがいるとゲームも楽しくなるナ（ボブ）

We are サポーターズ

人気の高いゲームのサポーターズページに、「ワイルドアームズ2」のコーナーが新設。「FAN CALL」は次号からです。（海老）

FFクロニクル

海老　ティファVSエアリスの人気投票ですが、まずはハガキに書かれたコメントを紹介します。

私はエアリス派。もうカワイイすぎだエアリス♡　無邪気なトコロとかが良いっス。（神奈川県／紗羅さん）

ティファが1番です。ひと目見たときから、もう大好き♡　プレイしてからも彼女ひとすじ。カワイくて強くて、ナイスバディ（笑）で、黒髪ストレートロングヘア♡　もうすべてが私は大好きです。

（大阪府／村上裕美さん）

海老　それでは最終結果ですが…。

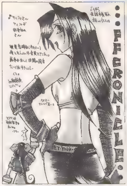
ボブ　おおっ。

海老　次号で発表します。

ボブ　ガクッ。

海老　それと、次回の募集テーマですが、次のネタにしたいと思います。同様のネタを宮城県の三剣陸斗さんからもいただいたきました。

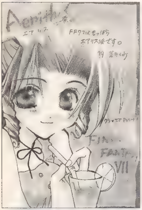
ラグナVSスコールの人気投票をやってもらえないでしょうか。お願いします。　（埼玉県／振幅さん）



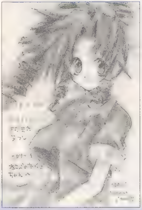
（滋賀県／茅瀬サツキさん）「強い女性」の雰囲気が出てると思います（海老）



（埼玉県／S．松風さん）ユフィ派ですか…ボブと一緒ですよ（笑）（海老）



（北海道／茉月りおさん）涼感のあるイラストだなぁと思いました。暑い日が続くので、うれしくなります（海老）



（大阪府／七瀬優羽さん）優しそうなエアリス。主線の描き方が独特だけど、カラーじゃないとわからないか…（海老）

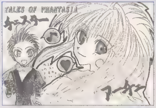


（福岡県／花沢たまきさん）花の似合う女性って、何だかイイよナ…（ボブ）



（東京都／おだ一哉さん）凛々しいラグナ様。三枚目な性格も人気の秘密か（海老）

イラストギャラリー



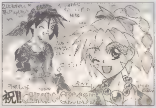
（埼玉県／朱欒ショウさん）人気のカップリングです（海老）



（新潟県／田中佳子さん）人気のアーチェ＆チェスター。アーチェの衣装もかわいらしく描けてる（海老）



（愛知県／守斎つかささん）本誌の発売日が誕生日とか。おめでとうございます（海老）



（東京都／まさむね遊戯さん）描いてて、キッドのほほの三角が気になりませんでした？（海老）



（埼玉県／日向涼さん）夏コミ落選ですか…残念です。冬にはぜひ雪辱を。ところでマサキ＝アンドーって、安藤正樹と書くの？（海老）

一〇八星の輝き

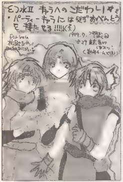
海老　「この人を○○にほしい」あてに届いたハガキを紹介します。

ハイ・ヨーを父親にしたい。毎日豪華な料理が食べられそう。

（埼玉県／スープ餃子）

ぜひビッキーを妹に！　妹じゃなくてもいいんだけど、私、彼女より年上なので…。それで行きたい所にテレポートしてもらう（笑）。学校とか遅刻しそうになってもOK！　でも、失敗されたら困るなァ…。　（埼玉県／S.松風さん）

海老　テレポートか…原稿をサボっているときに、編集長がオレの自宅にテレポートされてきたらイヤだな…（最近サボり気味）。それはともかく次号では、ディープなハガキを紹介予定。お楽しみに。



◐（埼玉県／月朱こはくさん）ボルガンには「日の丸べんとう」が似合うよな…何となくだけど（海老）





◐（東京都／みゅーさん）何言われるかわからない緊張感があるよな…（海老）

◐（北海道／ながつき流砂さん）うれしい気持ちが伝わる2枚組です（海老）

◐（埼玉県／望月あすかさん）読者ページでも人気が出てきた『グランディア』。ラップは人気出そうだな…（海老）





◐（長野県／本多ケイゴさん）『女神異聞録 ペルソナ』のヒロイン麻希。『ペルソナ2』でも会うことができます（海老）

友枝小ホームルーム

海老　ようやくソフトが発売されたけど、ボブは買ったのか？

ボブ　オフコース。初回版で、ぬり絵もゲットしたゾ。

海老　よかったな。ところで、オメーに頼まれていたキャラクターショー限定グッズだが…。

ボブ　手に入れてくれたのカ？

海老　いや、仕事が忙しくて、開場に間に合わなかったよ。オレが入ったときには売り切れで…。

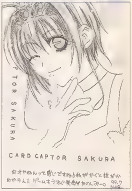
ボブ　なんでやねん！　なんでやねん！　さくらちゃんの枕カバーがほしかったノニ…。

さくら　ご、ごめんなひゃい。（ボイスデータno.065）

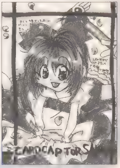
ボブ　う〜ん。さくらちゃんに言われちゃしょーがないナァ…。

海老　（あっさりとあきらめるヤツだな…。ポケステの音声で納得するかフツー？）そうそう、ポケステに入れたいセリフを募集してます。どんどん送ってください！

◐（兵庫県／夏咲ナビさん）ドレスアップしたさくらちゃんもイイ（ボブ）







◐（埼玉県／鈴木やもりさん）美術館に忍び込んだときの衣装だナ（ボブ）

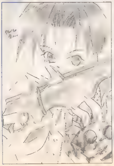
◐（大阪府／桃卯さくらさん）大きなリボンが特徴的なバトルコスチューム（海老）

宿命のARMS

海老　ソフト発売前だけど、人気があるので、『ワイルドアームズ2』のコーナーをスタートします。

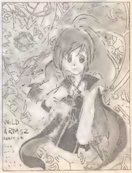
ボブ　やたらと早いじゃないカ。読者の感想すら聞けないゾ？

海老　まあ、そうだけど…。とりあえずソフトを購入しようと思ってる人は、どんなところを期待しているのかを教えてください。



◐（埼玉県／鳩山りんさん）主人公のアシュレーです。彼には思わぬ秘密が…（海老）

◐（北海道／おえかき勇者さん）魔法使いのリルカ。バックの文様がいかにもな感じ（海老）



Ranking Street

様々なランキングを発表する「RANKING STREET」。「禁断の裏クロスワード」と「MYランキング」は不定期掲載なので、どちらを掲載するか、書いている本人もわかりません。（海老）

海老　売上ランキングは、『実況パワフルプロ野球'99開幕版』が1位、『みんなのGOLF2』が2位と、スポーツゲームが上位に。どちらも強力なヒット作の続編だけに、順当な結果といえる。その他の新作では、『どこでもいっしょ』が着実に売れているのに注目したい。また、前回ランクインしたタイトル群も引き続き好調なセールスを記録しているようだ。
　読者による買いたいPSソフトランキングは、『ワイルドアームズ 2nd イグニッション』が急浮上。サポーターズでコーナー化が決定しました。

海老&ボブの販売店の声を聴け！
～メディアパック　熱海店～

　今回は、開店間もないメディアパック熱海店にお邪魔した。お話をうかがった店長さんは、小松美保子さんという女性の方だ。
海老　観光地にあるショップということで、客層は？
店長　観光地といっても、やはり地元の人がほとんどですよ。小学生から高校生が多いです。現在のように夏休みだと、別荘にお住まいの方も買いに来られます。ゲーム機があっても、手持ちのゲームだけでは飽きてしまうらしいので。
ボブ　別荘か…夢だよナ、ebi？
海老　たしかに夢だが、オメーはどうせ別荘の購入資金があっても、ゲームやグッズに使うんだろ。
ボブ　う～ん、夢の等身大フィギュアも買えるナ…。
海老　こんなヤツは放っておいて、最近の売上状況を教えてください。
店長　7月20日に開店したんですが、そのときは『聖剣伝説　LEGEND OF MANA』が売れていました。7月22日以降は『実況パワフルプロ野球 '99開幕版』、7月29日以降だと『みんなのGOLF2』や『ギターフリークス』が売れましたね。『どこでもいっしょ』は、初週はあまり売れなかったんですが、翌週以降にじわじわと売れ出したんですよ。
海老　8月5日発売のソフトは？
店長　『エコーナイト#2』がそこそこいい感じです。
海老　では、これから期待しているソフトは何ですか？
店長　8月だと、『Dance Dance Revolution 2nd Remix』とか。
ボブ　ところで、レジに立ってる店員さんは、お嬢さんですカ？
海老　（突然、何を聞き出すんだ、オメーは。）
店長　よく言われるんですけど、違うんですよ。
ボブ　とってもCUTEですネ。
店長　守屋さんは、ウチの看板娘ですからね。
海老　ということは、このお店のセールスポイントはやっぱり彼女？
店長　そうなるんでしょうか(笑)。まぁ、サービスとしては、クーポン券を使った割引なども実施中ですので、ぜひ利用してください。



↑看板娘の守屋さん。この仕事は、子供が好きなのでうれしいとか

熱海市中央町18-6



7/19～8/8販売店売上 Ranking 10

前回	順位	タイトル	メーカー／発売日／価格	売上	Total
NEW	1	実況パワフルプロ野球 '99開幕版	コナミ／7月22日発売／5800円	493,220	Total 493,220
NEW	2	みんなのGOLF2	SCE／7月29日発売／5800円	469,367	Total 469,367
1>>	3	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア／7月15日発売／6800円	169,747	Total 607,907
NEW	4	どこでもいっしょ	SCE／7月22日発売／3800円	165,707	Total 165,707
NEW	5	ギターフリークス	コナミ／7月29日発売／5800円	147,286	Total 147,286
2>>	6	DINO CRISIS	カプコン／7月1日発売／5800円	120,111	Total 638,331
3>>	7	サルゲッチュ	SCE／6月24日発売／5800円	57,626	Total 259,994
5>>	8	Dance Dance Revolution	コナミ／4月10日発売／5800円	48,019	Total 942,225
NEW	9	アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ／8月5日発売／6300円	47,594	Total 47,594
NEW	10	海のぬし釣り～宝島に向かって～	ビクター インタラクティブ ソフトウエア (パック イン ソフト) ／7月22日発売／4800円	41,481	Total 41,481

1位：見た目こそデフォルメされているが、野球ゲームとしては非常にリアルで、野球ファンからの支持は絶大。それは投打のシステムばかりでなく、「一発病」「スロースターター」など、選手の性格づけにも表現されている。（海老）

2位：大ヒットを記録したゴルフゲームの続編。ポケステ対応で、ミニゲームのダウンロードも。やり込める要素が充実しているのがヒットの要因か？（海老）

3位：ファンタジー色豊かなアクションRPG。2周目のプレイをも充実させるかのような作りこみに加え、下村氏の音楽がまたすばらしい。（海老）

7/21～8/12読者購入 Ranking10

順位	タイトル	メーカー／発売日／価格	人数
1	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア／7月15日発売／6800円	89
2	どこでもいっしょ	SCE／7月22日発売／3800円	75
3	DINO CRISIS	カプコン／7月1日発売／5800円	48
4	みんなのGOLF2	SCE／7月29日発売／5800円	41
5	ギターフリークス	コナミ／7月29日発売／5800円	38
6	実況パワフルプロ野球 '99開幕版	コナミ／7月22日発売／5800円	21
7	プレイステーション対応 CD-ROM版 超絶 大技林 '99夏版	徳間書店／インターメディア・カンパニー／7月30日発売／2000円	18
8	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ／5月27日発売／6800円	14
9	ペルソナ2 罪	アトラス／6月24日発売／6800円	12
10	ルームメイト～井上涼子～	データム・ポリスター／7月29日発売／5800円	10

※このランキングは、全国約930店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計し、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。●データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパー、ローソン、イトーヨーカドー　※読者購入ランキングの数字は、本誌16号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選んだうちの購入人数です。

No.16アンケート集計 買いたいPSソフト Reader's Request 20

前回	順位	タイトル	票数
1>>	1	**ドラゴンクエストⅦ（仮称）** エニックス／99年発売予定／価格未定 なかなか情報が出なかった『ドラゴンクエストⅦ（仮称）』だが、ようやく新しい情報が出ることになった。次号では、戦闘画面の公開を予定。モンスターの姿もバッチリ見ることができそうだ。次号以降も続々と情報が公開されるらしいので、お楽しみに。（海老）	420
8>>	2	**ワイルドアームズ 2nd イグニッション** SCE／9月2日発売予定／6800円 一気に人気が出てきた『ワイルドアームズ 2nd イグニッション』。オレもちょっとプレイしてみたが、序盤の展開から衝撃的で驚いた。仕掛けが満載のマップも健在だ。（海	358
3>>	3	**アークザラッドⅢ** SCE／今秋発売予定／価格未定 しばらく新情報が出ていない『アークザラッドⅢ』だが、そろそろ続報が届くことになっている。また正式な発売日なども、まもなくお伝えできそう。（海老）	284
2>>	4	ドラゴンクエスト・キャラクターズ **トルネコの大冒険2〜不思議のダンジョン〜** チュンソフト／エニックス／9月15日発売予定／6800円	185
NEW	5	**CHRONO CROSS(クロノ・クロス)** スクウェア／今冬発売予定／価格未定	173
5>>	6	**バイオハザード 3 LAST ESCAPE** カプコン／9月22日発売予定／6800円	170
7>>	7	**グランツーリスモ2** SCE／今秋発売予定／価格未定	136
10>>	8	**ジョジョの奇妙な冒険** カプコン／今秋発売予定／価格未定	86
4>>	9	**フロントミッション サード** スクウェア／9月2日発売予定／6800円	83
-->>	10	**Neo ATLAS Ⅱ** アートディンク／9月2日発売予定／5800円	74
-->>	11	**ときめきメモリアル2（仮称）** コナミ／11月発売予定／価格未定	70
17>>	12	**リトルプリンセス マール王国の人形姫2** 日本一ソフトウェア／今冬発売予定／価格未定	62
20>>	13	**DEWPRISM(デュープリズム)** スクウェア／今秋発売予定／価格未定	49
12>>	14	**ダービースタリオン99** アスキー／9月30日発売未定／4800円	47
12>>	15	**あいたくて〜your smiles in my heart** コナミ／9月発売予定／6800円	45
-->>	16	**サイキックフォース2** タイトー／10月7日発売予定／5800円	43
-->>	17	**信長の野望・烈風伝** コーエー／9月9日発売予定／9800円	42
-->>	18	**機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜** バンダイ／今冬発売予定／6800円	40
-->>	19	**悠久幻想曲3 Perpetual Bule** メディアワークス／12月9日発売予定／5800円	39
-->>	20	**ゲッターロボ大決戦！** バンダイビジュアル／9月9日発売予定／6800円	38

禁断の裏クロスワード

ヨコのカギ

1「ワイルドアームズ 2nd イグニッション」の主人公。
2『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』に登場するダナエの出身地となる町。
3 セルジュ＆キッドが活躍するスクウェアの最新作。
4『エクソダスギルティー』に登場するラーライラの愛称。
5 麻雀用語。上家から牌を鳴いて、シュンツをつくること。
6『スターオーシャンセカンドストーリー』で、ノースシティにある「エンサイクロペディア」といえば…。
7「カードキャプターさくら」で、さくらのお兄さんといえば…。
8「機動戦士ガンダム」に登場した連邦軍の宇宙用戦闘ポッド。形式番号「RB-79」。

タテのカギ

1 この秋、SCEよりシリーズ第3弾が発売されるRPGといえば…。
5『ファイナルファンタジー』シリーズでおなじみの動物。人を背中に乗せて疾走する。
9『幻想水滸伝』で、ルックが従っている運命の管理官。
10『幻想水滸伝Ⅱ』に登場する医師ホウアンの弟子。
11「機動戦士ガンダム」で、シャアの妹といえば、セイラ＝○○。
12『ワイルドアームズ 2nd イグニッション』で、ティムのグッズとなる悪精霊。
13「機動戦士ガンダム0083」の主人公。○○＝ウラキ。

1			9		■	2	10
	■	■		■	11	■	
3						■	
	■	■		■	■	12	■
4				■	5		■
	■	■	6				
	■	13	■	■		■	■
■	7			■	8		

投稿のおやくそく

海老　すべての投稿は、ハガキかハガキサイズの紙に、住所と氏名、必要であればペンネームを書いて、下のあて先まで送ってください。イラストは、画材は何でもOKですが、ゲームのタイトルとキャラ名が書かれていると助かります。各募集ハガキには、特に締め切りがありませんが、現在のところ以下のネタを重点的に募集しています。

●FFクロニクル
ラグナとスコールの人気投票。

●となりのネンドロさん
飼ってみたいモンスター。

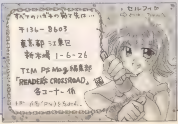
●一〇八星の輝き
このキャラを○○（恋人、親、兄弟etc）にほしい！

●友枝小ホームルーム
ポケステに入れたいキャラクタのセリフ。

●宿命のARMS
ソフト購入の動機。

●リーダーズQ&A
今までの質問ハガキへの解答（攻略法）、および解けなくて困っているゲームについての質問。

●MYランキング
アニメ化希望ソフト、あるいはコミック化希望ソフトのベスト5。



⇨（東京都／橘姫さん）『FFⅧ』のセルフィです。コピックの色づかいが、暖色でまとまっていてキレイです（印刷では白黒ですが…）。さて、投稿ハガキについてですが、住所は、都道府県名から書いてください。（海老）

SUPPORT TECHNIQUE
サポート テクニック

人気ソフト『DINO CRISIS』で、かなり難易度の高い隠しモードが発覚。ここでその攻略法を指南。また、女の子に大人気の『どこでもいっしょ』の、知っておくと何倍も楽しくなるヒミツも大公開する。

サポテクランク＊＊＊＊＊＊＊＊

実用性やユニーク度などで、サポテクの内容を総合的に判断して、1〜5点の5段階にランク分けしている。採用された人には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をド〜ンとプレゼントするぞ!

DINO CRISIS
最後の隠し要素
RANK 4

埼玉県／Ⓟドランカーhide

レジーナのコスチュームが変更できるなど、隠し要素が満載のこのゲームに、究極の隠しモードが発覚した。これでまた新鮮な気持ちでプレイできるぞ。さらに、無限に撃てるグレネード弾の入手法も判明。

WIPE OUT

新たな指令に従い、制限時間内にすべての恐竜を掃討して脱出するモード「WIPE OUT」の存在が発覚した。難易度は上級者向け。

出現条件
難易度は何でもいいから本編を5時間以内にクリアする

無限グレネード弾

同社の『バイオハザード』では無限ロケットランチャーがあったが、『DINO CRISIS』では無限グレネード弾が入手できる。ただしこれは「WIPE OUT」モードでは使用できないので注意しよう。

出現条件
難易度は何でもいいから本編を3回クリアする



❶とにかく短時間クリアをめざそう


❶弾数を気にせず撃って、ストレス解消!

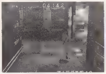
超難関「WIPE OUT」のMISSION1はこうしてクリアしよう!

「WIPE OUT」では、最初に所持している弾薬とアイテムだけで、出現するすべての恐竜を倒さねばならない。ここで、MISSION1での戦い方を伝授するので、投げ出さずに挑戦してほしい。


❶状況に応じた適切な行動が要求されるぞ

いきなり猛毒弾で

スタート地点の廊下を駆け抜けて突き当たりのドアに入り、B1ホール（の手前の廊下）に行く。ホール入口付近の恐竜を猛毒弾で倒す。ホールに入らず廊下を進むと資材搬入用廊下に入れるので、そこにいる恐竜に麻酔弾・中を撃つ。そのスキに奥へ進んでシャッターを閉じるとホールにいたもう1匹が追いかけてくるので、2匹まとめてシャッターごしにパラベラム弾を撃って倒す。

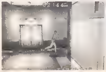

❶ホール入口から中に向けて猛毒弾を撃て!

見えない敵を倒す

敵のいなくなったホールを抜けてB1メイン廊下へ。シャッターが閉じているが、これを開ける前に、奥にいる2匹をパラベラム弾で倒そう。アングルの関係で恐竜がほとんど見えないが、自動照準なので、連射していればちゃんと当たってくれる。恐竜が死んだかどうかは、右下の「TARGET」の数字の変化で確認する。ここの数字が5になったら、シャッターを開けて進もう。

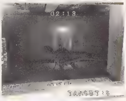
コンピュータ室へ

シャッターを開けたすぐ先に資料室へのドアがあるが、無視して廊下を突き当たりまで進み、コンピュータ室に入る。ここには恐竜がいないので、そのまま通りぬける。


❶資料室は後回し。廊下を奥へと進もう

ガス実験室で接近戦

研究エリア連絡廊下を進んでいき、曲がり角の手前にあるドアから研究会議室に入る。そのまま奥のガス実験室へと進み、中にいる恐竜に麻酔弾・中を当てる。その後、すかさずSG弾を連射、使いきったらS&W弾に切り替えて倒そう。噛まれたら惜しまずに回復アイテムを。


❶最初からS&W弾を使ってもよい

シャッターごしに2匹を

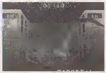
研究エリア連絡廊下に戻って角を曲がるとシャッターごしに恐竜が2匹いるのでパラベラム弾で倒す。パラベラム弾が切れたらS&W弾に切り替えて攻撃しよう。


❶ここは恐竜が見えているので攻撃しやすい

資料室で最後の戦い

廊下の突き当たりから資料室に入り、恐竜の至近距離でグレネード弾を当てる。うまくいけば1発で倒せるが、倒せなかった場合はS&W弾でとどめを刺す。もう1匹には麻酔弾・中を撃ち、すかさずS&W弾を連射して倒す。あとは反対側のドアからB1メイン廊下に出て、スタート地点に戻ればよい。恐竜の出現場所は多少ずれる場合があるが、基本的には以上の方法で大丈夫だ。


❶グレネード弾は引きつけて撃つべし!

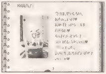

❶資料室は死角が多いので不意討ちに注意

どこでもいっしょ
隠し要素9連発
編集部情報

ポケットピープル（ポケピ）とコミュニケーションできる『どこでもいっしょ』。今回は、マニュアルに載っていない情報やミニ知識をこっそり教えよう。これでさらにポケピに愛着が湧くね。

誕生日にお祝い

最初に入力したプレイヤーの誕生日が来ると、その日の日記でポケピが誕生日を祝ってくれるぞ。1人きりのさびしい誕生日を迎えるはずだった人も、これでひと安心だ。



◆動物に祝ってもらうなんて夢のようだね

電池切れメッセージ

ポケステに『どこでもいっしょ』をダウンロードしている状態で電池が切れそうになると、ポケピが苦しそうに教えてくれる。電池を替えても教えた言葉は忘れないが、時間設定を変えるとポケピがびっくりしていなくなることがある。

IQのヒミツ

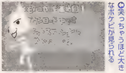
ハート画面で見られるIQとは、ポケピがプレイヤーに教わった言葉の数を示す。IQは最大で194まで上がり、それ以上教えると、あまり使わない言葉から忘れていく。IQが194に満たなくても、時間が経つと言葉を忘れて行くので注意しよう。

ptsを貯めよう

ハート画面で見られるptsは、クイズやしりとりをすることで上がっていく。この数値を1000以上にすると、クイズのメニューに「ランキング」という項目が追加され、ptsの数値に応じて変わるプレイヤーのランクを教えてくれる。

巨大ポケピ

ポケピをポケステにダウンロードしている画面で、ごくまれに「巨大ポケピ」が通りすぎることがある。何度もポケピをダウンロードしていればいつか見られる。



◆笑っちゃうほど大きなポケピが見られる

名刺のヒミツ

ポケステの赤外線通信を使って他人のポケピと名刺交換できるが、実はこの名刺は、ポケステが持つIDナンバーで認識されている。よって、名前を変更しても、同じポケステを使っていると名刺が上書き保存されてしまうのだ。

おくりものの効果

PSで『どこでもいっしょ』を起動しているときポケピにプレゼントした食べ物などの名前は「プレイヤーからプレゼントされたもの」としてポケピに記憶される。「生中」などのように漢字の単語も多いので、たくさん覚えさせよう。

ポケピが戻ってくる

ポケピは通常、一緒に暮らし始めて11日目に、それぞれの事情によっていなくなってしまう。だが、ptsを貯めたりたくさんおしゃべりしたりして仲良くしておくと、エンディングのあとにポケピが数日だけ戻ってきてくれることがある。

新しいポケピは…

ポケステの決定ボタンを押しっぱなしにしておくと「Continue」「Exit」というメニューが出現し、「Exit」を選ぶと『どこでもいっしょ』を終了させることができる。このあと、PSのタイトル画面で「あたらしいポケピ」を選択すると、前のポケピに教えた言葉を一部覚えた状態で始められる。普通にエンディングを迎えた場合も同様の効果を得ることができる。

Pop'n・TANKS
RANK 3
自爆の有効利用法
栃木県／菅野直夫

MK-1やMK-2系のタンクにレッドスイッチを装備すると、自爆技が使えるようになる。一見なんの役にも立たない技のようだが、使いかたによっては強烈な威力を発揮するということが判明した。

やりかた

自爆技を使ってから爆発するまでの間に、接近技の「踏みつけ」で敵の動きを止め、爆発に巻きこむ

スタートリング・オデッセイ ブルー・エヴォリューション
RANK 2
強いキャラでニューゲーム
東京都／松下純生

ゲームクリア時の、強くなった主人公でプレイできるサポテクが見つかった。ちなみにこの技を使うと、ステータスだけでなく装備、道具（重要アイテム以外）、お金、魔法などもすべてそのままなので、ゲームがすごくラクに進められるぞ。

やりかた

エンディング後、しばらく放っておくと自動的に始まるニューゲームをプレイする

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
RANK 2
隠しモード出現
千葉県／戸嶋敦子

一度ゲームをクリアしたデータを使ってニューゲームを始めると、図鑑に「禁断の書」なるものが追加される。これを見ると下の①～③の順番で質問され、その答えによってゲームの難易度が変わる。ちなみに③に「…」と答えれば、難易度を変えずにゲームを進めることができる。

- ①退屈な日々を送るか？ → はい → ノーマル・モード
  - ↓ いいえ
- ②地獄を見たいか？ → はい → ヘル・モード
  - ↓ いいえ
- ③未来はあるのか？ → 無い → ノー・フューチャー・モード

アンケート&プレゼント

PlayStation

今号のプレゼント

01	ECHO NIGHT#2～眠りの支配者～	04	パネキット
02	SDガンダム GGENERATION−0(ゼロ)	05	MEREMANOID～マーメノイド～
03	探偵 神宮寺三郎 Early Collection	06	リアルロボット戦線

以上各5名様

応募の決まり

右ページのハガキにアンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を1つだけ記入してそのままポストへ投函してください（切手は不要）。締め切りは9月3日（必着）、当選者の発表は9月17日発売予定の本誌No 19にて行います。

アンケート

<ハガキ表面>

1 アンケートハガキの横にあるゲーム成績表対象ソフトの中で、遊んだことのあるゲームを、左下の6つの項目について、5段階で評価してください。

(5)良い　(4)やや良い　(3)普通
(2)やや悪い　(1)悪い

<ハガキ裏面>

2 現在あなたが通っている学校（職業）を次から選び、番号を記入してください。

①小学校　②中学校　③高等学校
④大学　⑤大学院　⑥専門学校
⑦社会人　⑧その他

3 あなたの学年を数字で（学生以外は0と）記入してください。

4 年齢を数字で記入してください。

5 性別を次の番号で記入してください。

①男　②女

6 あなたがよく読む雑誌を、表2の中から3つ選び、番号を記入してください。

7 あなたが今後購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つまで選び、その番号を記入してください。

8 あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3のなかから6つまで選び、その番号を記入してください。

9 あなたが今後購入したいと思っている新作ソフトをP122の新作カレンダーから5つ選び、番号を記入してください。

10 あなたのインターネット利用環境について、下の中からあてはまる番号を1つだけ選び、番号を記入してください。

① ドリームキャスト
② Windows対応機種
③ マッキントッシュ
④ その他
⑤ インターネットをやっていない

11 10で⑤以外を答えた方にお聞きします（⑤の方は未記入で結構です）。おもな利用目的としてあてはまる番号を1つだけ選び、番号を記入してください。

①発売前のゲームの情報を見る
②発売済のゲームの攻略法を見る
③ゲーム関連イベントの速報を見る
④ゲームのBBSの閲覧、書きこみ
⑤チャットに参加する
⑥Eメールのやりとり
⑦その他

12 今号の記事の中で、面白いと思ったものを表1から3つ選んで、面白かった順に番号を記入してください。

13 今号の記事の中で、つまらないと思ったものを表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

14 今後、本誌で特集してほしいと思うゲームをP122の新作カレンダーから3つ選び、その番号を記入してください。

15 今後、本誌で攻略してほしいと思うゲームをP122の新作カレンダーから3つ選び、その番号を記入してください。

16 あなたがゲーム専門誌を購入する際にもっとも気にすることを次の中から選び、その番号を記入してください。

①定価　②本の厚さ　③表紙
④特集記事の内容　⑤付録
⑥毎号買っているから　⑦その他

17 あなたが欲しいと思ったゲームソフトを、いつも、いつ頃買うかを次の中から選び、その番号を記入してください。

①発売日当日
②発売日～2週間くらいの間
③発売日～1ヵ月くらいの間
④発売日～1ヵ月以上たってから

18 あなたが1年間にどれくらいゲームソフトにお金を使うかを次の中から選び、番号を記入してください。

①0～10,000円
②10,001円～20,000円
③20,001円～40,000円
④40,001円～100,000円
⑤100,000円以上

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には以下の点にご注意ください。

●数字はすべて1、2…というように、算用数字で記入してください。

●数字はひとつのマスにひとつのみ記入してください。2ケタ数字なら2マス、3ケタ数字なら3マス使用してください。

●必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、黒サインペンで記入してください（赤色のペンなどは使用しないでください）。

●新作カレンダーや、表1から表3の中にある01や001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も必ず記入してください。

表1　今号の記事

01	表紙
02	フロントミッション サード
03	ヴァルキリープロファイル
04	ZEUSⅡ Carnage Heart
05	バイオハザード 3 LAST ESCAPE
06	ラーメン橋
07	漫画 探偵 神宮寺三郎
08	サブマリンハンター鯱
09	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢
10	森の王国
11	ルングルング～ドロシーの大冒険～
12	パネキット
13	攻略：ガレリアンズ
14	攻略：SDガンダム GGENERATION-0(ゼロ)
15	特別企画：PAQA（パクァ）
16	READER'S CROSSROAD
17	サポートテクニック
18	Intellectual Game Marking
19	発掘!!ゲーム系お宝サイト
20	㊙スギムラ
21	ソフト発売カレンダー
22	思考ゲーム発売カレンダー

ゲーム成績表　マークの記入例

記入例

×悪い例
1 4 | 18

○良い例
1 4 | 1 8

キャラクタ：キャラのもつ魅力や、動きの面白さをチェック
音楽・効果音：BGM、効果音の完成度や画面との相性をチェック
お買い得度：価格とゲームの内容が釣り合っているかをチェック
操作性：キャラは動かしやすいか、遊びやすいかをチェック
熱中度：どれくらいのめり込めたか、熱中度をチェック
オリジナリティ：今までにない斬新なアイデアがあるかをチェック

表2　雑誌名

01	ファミ通PS	17	じゅげむ
02	電撃プレイステーション	18	ゲームウォーカー
03	週刊ザ・プレイステーション	19	Vジャンプ
04	ドリームキャストFAN	20	月刊ファミ通Bros
05	ファミ通DC	21	超絶大技林
06	電撃ドリームキャスト	22	LOGIN
07	週刊ドリームキャストマガジン	23	コンプティーク
08	ドリームキャストPRESS	24	電撃王
09	Nintendo☆スタジアム	25	ゲーメスト
10	電撃NINTENDO64	26	コロコロコミック
11	The 64DREAM	27	コミックボンボン
12	週刊ファミ通	28	週刊少年ジャンプ
13	電撃G'sマガジン	29	週刊少年サンデー
14	ファミ通Wave	30	週刊少年マガジン
15	電撃プレイステーションD	31	週刊少年チャンピオン
16	HYPERプレイステーション	32	その他

表3　機種名

01	プレイステーション
02	次世代プレイステーション
03	ポケットステーション
04	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
05	スーパーファミコン
06	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ
07	ゲームボーイカラー
08	ニンテンドウ64
09	ドルフィン（仮称）
10	PCエンジンシリーズ
11	PC−FX
12	メガドライブシリーズ
13	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
14	ドリームキャスト
15	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO GEO CDZ
16	ネオジオポケット／ネオジオポケットカラー
17	ワンダースワン
18	WiNDOWSマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

No.15のプレゼント当選者

●ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～
長野／藤沢 礼
愛知／加藤 通
三重／浮名 悟
大分／許田 雅之
熊本／甲斐 真央

●スタートリングオデッセイ ブルー・エヴォリューション
石川／越 靖浩
東京／中寺 弘幸
福岡／寿崎 大
長崎／鈴田 慎氏
宮崎／小野 暢久

●聖剣伝説 LEGEND OF MANA
長野／丸山 知志
石川／北野 澄子
京都／豊田 建
大阪／奥野 侑
福岡／福原 功夫

●DX社長ゲーム
北海道／池畑 礼恵
東京／敦賀 真里
神奈川／足立 洋明
兵庫／中田 洋子
愛媛／松田 清昭

●バーガーバーガー2
福井／佐々木和範
埼玉／日下部雅淑
和歌山／上田 敏之
島根／舟木 剛
岡山／中本 恭子

●ぱーむたうん
茨城／熊木 聖二
千葉／北条 和朗
神奈川／田中 一正
兵庫／坂元 宏康
山口／吉武 健治

（以上敬称略）

このコーナーでは、本誌がオススメする「思考ゲーム」を6つの項目に分けて5段階評価。その評価したことが、ゲームでどう表現されているか分かりやすく紹介。ソフトを買う前にここでチェックだ。

WILD ARMS 2nd IGNITION

RPG
ソニー・コンピュータエンタテインメント
9月2日発売予定
6800円
対応周辺機器なし
1~15ブロック / 1人専用 / CD2枚

パズル性や探索性は高いけど、全体的に普通すぎ

3年の月日を経て、『ワイルドアームズ』の続編が登場。とはいえ、世界の名前や概念などに共通点はあるものの、前作とのつながりはなく、ストーリー、登場人物ともにまったく別の物語となっている*①。

戦闘をはじめとするゲームシステムは前作を踏襲しつつ、多くの改良と新システムの追加がなされ、より遊び応えのあるものとなった。

ゲーム性を向上させる新システム

新システムでまず目を引くのが、町やダンジョンの所在地を見つけだしていくサーチシステム*②。単なる移動だけでなく、さまざまな情報から所在地を推理、調査して発見する楽しさが加味されている。

また、レベルの低い敵との戦闘が回避できるようになった*③。これはザコ戦の煩わしさから解放されるだけではなく、回避方法が素早いボタン操作を必要とするため、移動時も緊張感を持ってプレイできるようになっている。

さらに、ダンジョンをはじめとするすべての表示を3Dに変更。それにより、視点を切り替えてアイテムや通路を見つけだす探索性がアップ。ダンジョンのトラップも高低差を活かしたものが多数用意され、パズル性も向上した。キャラのグッズ利用とあいまって、トラップを解く楽しさが増しているのだ*④。

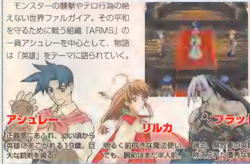
だが、グラフィック、物語、システムなど、全体的に普通すぎる仕上がり。安心して遊べるとは言えるものの、物足りなさを感じてしまう。



ずば抜けて優れているわけでもないが、出来が悪いということもない。いたって普通のRPGだ。しかし、ひとつひとつの作りが非常にていねいなので、プレイ後の満足感は高いと思う。そのため、オリジナリティ以外は、すべて4点である。

*① 英雄にあこがれる青年の成長を描いた物語

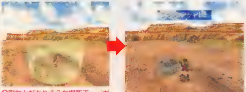
モンスターの襲撃やテロ行為の絶えない世界ファルガイア。その平和を守るために戦う組織「ARMS」の一員アシュレーを中心として、物語は「英雄」をテーマに語られていく。



◯世界を守る活動の中で青年は英雄について思いを巡らす

*② 見えない町やダンジョンはサーチで発見

町やダンジョンは最初、フィールド上に表示されていない。人との会話などから所在地の情報を集め、それらがありそうなフィールドを調査して発見していくのだ。発見すればその後の出入りは自由となるぞ。

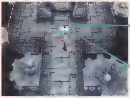


◯町などがありそうな場所で、□ボタンを押して周囲を調査すると…

◯調査範囲に存在する町が表示される。アイテムが見つかることも

*③ ザコ戦は回避可能

キャラが敵と遭遇すると、頭上に「！」マークが表示され、このマークの種類によって、相手のレベルが自分より高いかどうかわかるようになっている。自分よりレベルの低い敵の場合は、素早く×ボタンを押すことで戦闘を回避できるのだ。



◯素早いボタン操作でザコ戦を回避していけば、探索も快適！

戦闘回避可能



このマークなら相手はザコ敵。すぐにボタンを押せば戦闘を避けられる。

強制戦闘



この場合は自分よりレベルが高い敵のため、回避はできず、戦闘に突入。

*④ キャラ特有のグッズを使いトラップ解除

キャラはそれぞれ、グッズと呼ばれる、特殊な効果を発揮するアイテムを複数持っている。それらを使い分けたり、組み合わせたりすることによって、ダンジョンに仕掛けられた多彩なパズル的トラップを解いていく。

投げる	爆破する	飛んでいかせる
		
投げナイフで遠くのスイッチを作動させる。壁に当てて下に落とすことも。	爆弾を仕掛けて障害物を破壊。岩でふさがれた通路を通行可能にする。	生き物を操作して離れた場所のスイッチを作動させたり、宝箱を開ける。

ガレリアンズ

アドベンチャー
アスキー
8月26日発売予定
6800円
DUAL SHOCK（振動）対応

1～3ブロック	1人専用	CD3枚

謎解きが易しく、エンディングまで物語に集中できる

システム・操作系は、ひと言で表すと『バイオ』タイプ。ただし内容はプレイヤーに恐怖を味わわせるたぐいの作品ではない。どちらかというとストーリー性に主眼が置かれた、テンポ重視のアドベンチャー*①だ。

というわけで謎解き*②は、物語を楽しむ足かせとならない程度の難易度になっている。ゲーム中に謎解きが出てきても、その謎を解くヒントについて何かしら身に覚えがあり、その“身に覚え”通りに行動すれば大抵の謎は解けてしまうのだ。

それは謎解きにひねりが無いという意味ではなく、マップ探索中に得た情報が自然と“身に覚え”になっているということ。ストレスなくゲームが進行できるというのは、無駄なお使いが多い同ジャンルの中にあって特筆すべきことだといえよう。

物語の流れを止めない配慮

本作のウリである超能力、いわゆるクスリの注入*③は、『バイオ』で言うところの、ガンへの銃弾補給に当たる。そのクスリは十分量が用意されており、探索で探し出せさえすれば、まず足りなくなることはない。

また、敵*④については、ボスキャラ以外のザコとは必ずしも闘う必要がない。敵との戦闘は、殺るか殺られるかの緊張感を味わうためではなく、物語上の演出の一環だと思ったほうがゲームを楽しめるだろう。

以上、本作はクスリ探しや敵との戦闘にむやみに時間を取られることがなく、ゲーム進行はスムーズ。物語に集中させる配慮は嬉しい。



物語への没入度が高いため熱中度は5点。田島昭宇氏デザインのキャラクタも世界観とマッチして十分に立っているため5点だ。システムはクスリの存在があるものの、総じて見ると新鮮味が薄く感じられたため、オリジナリティは辛めの2点とした。

*① 幼なじみの少女を求めて少年はさまよう

主人公となる少年リオンが、病院のある一室で目覚めた場面から物語は始まる。内容はポリゴンキャラクタを操作し、CGで描かれたマップ上を探索。世界を救うカギである少女リリアを見つけ出すことが目的だ。



⬆ゲーム中は、マップを常に確認できる親切設計。右上にはステータスを表示



⬅記憶喪失の少年。クスリを使って超能力を発動させることができる

⬅脳に世界を救うプログラムが埋め込まれている少女。リオンと幼なじみ

*② 要所に登場する謎解き

数多く用意されている謎解き。アイテムを使うものからキーワードを入力するものまでさまざまだ。ヒントはマップ中を探索するほか、リオンが持つ対象物の残留思念を読み取る能力を駆使して見つけ出していく。

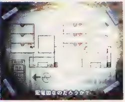


⬆⬇壁の数字を記憶し、パスワードとして入力





⬅残留思念を読み取ると、ヒントが見られる場合も



⬆壁に掛けられた配電図。スイッチのオン・オフで新しいルートが開けるはずだ

*③ クスリで超能力を使用

リオンは自身に各種クスリを注入することによって、敵との戦闘手段となる超能力が使用可能になる。

またそれ以外にも回復剤や、ショートを回復させるデルメトールなど、注入するクスリとは別に、服用することで効き目が現れるクスリもある。



⬅強烈な威力を持つ衝撃波を発生させる

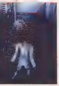


⬅対象物を発火させることができる



⬅敵を浮遊させ、地面に叩き付ける!

ショートはキケン!!



⬅クスリを使いすぎると、副作用でショートが発生。リオンの体力を徐々に奪っていくが、敵にも即死のダメージを与える

*④ 敵キャラクタとの戦闘

ステージは全部で4つ用意されており、そこにはリオンの行く手を阻む敵が数多く待ち受けている。ステージの最後にはボスキャラも登場。



⬅医局員。最も弱いザコキャラクタだ

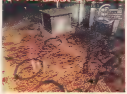


⬅武装セキュリティ! レッドが効かない



⬅ラビット。ガレリアンのプロトタイプで足が速い

ボスは強敵ぞろい!!



⬆ステージ2のボス、ハードマン。分身してリオンを囲み、衝撃波を放つ

フロントミッション サード

シミュレーション		
スクウェア		
9月2日発売予定		
6800円		
DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応		
2~6ブロック	1人専用	CD1枚

中だるみを感じさせない研ぎすまされたゲームバランス

良い意味でも悪い意味でも、スクウェアのゲームは「魅せる」ことに重点が置かれている。本シリーズも同様。確かに、ヴァンツァーが目まぐるしく動き回る前作の戦闘シーンは見ごたえがあった。しかし、それゆえにプレイ時間を長引かせてしまっていたのも事実だ。しかし今作では、読み込み時間の短縮などの改良がなされ、たいがいの戦闘が10秒以内に終わる。それでもタルいと言う人には、戦闘カット機能も用意されている。

スキル発動時の爽快感は健在

戦闘シーンが短くなり、演出はやや淡白になったものの、それ自体の爽快感は失われていない。敵の機体の腕をフッ飛ばしたり*①、スキルの連鎖*②で木っ端微塵にしたり…。さらに今回は、機体のパーツの組み合わせ次第でさまざまなスキルが得られるようになった*③。これにより、スキルを集めて組み合わせるなど、キャラ育成の自由度も増している。

[illegible]

敵との位置関係が命中率に大きく影響*④したり、敵の機体を奪える*⑤といった戦術的要素も増えており、ゲーム性も向上。しかし、それ以上にゲームバランスがすばらしい。全ステージが、決して難しくないが適度に苦戦させられるという難易度に調整されている。シミュレーションにありがちな中だるみが、まったく感じられない。ステージ数は分岐する*⑥分も含めると100を超えるという、じっくりとつきあえる1本。



くわしく語るスペースはないが、ゲームバランスはプレマガが保証する。よって熱中度5、お買い得度5。音楽は決して悪くない。爆発音など、効果音の迫力もある。しかし、その音量があまりにも大きく、BGMが全然聞こえないので評価は低め。

*① 4つの部位に分かれた機体

本作は機動兵器ヴァンツァーを駆って戦うシミュレーションRPG。ヴァンツァーは4つのパーツから形成されている。多種多様なパーツを自由に組み合わせて、自分好みの機体を作れるのだ。

機体を構成する部位

ボディ	最重要パーツ。これを破壊されると戦闘不能になる。
アーム	肩と腕部に武器を装備可能。破壊されると攻撃不能に。
レッグ	機体の移動力を左右する。破壊されると鈍足になる。



⬆今回はアームが破壊されると、キチンと腕が「もげた」ように表現される

*② スキルシステム

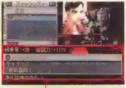
スキルとは、戦闘時にランダムで発動し、攻撃力がアップしたり、敵の攻撃を防いだりといった効果をもたらすもの。運が良ければ連続で発動し、1回の戦闘で何度もダメージを与えられる。



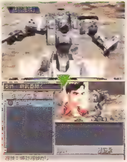
⬆両手の武器を連射する「ダブルショット」。攻撃力は単純に2倍

*③ スキルはパーツに秘められている

今回はヴァンツァーのパーツごとに、覚えられるスキルが決められている。よって、機体のパーツを交換すれば、自由にスキルを組み合わせ、キャラを育てられる。



パーツには覚えられるスキルと、その発動条件が設定されている。この場合肩に武器を装備しなければよい。



⬆一度覚えたスキルは、コンピュータに登録しておけけば、それ以降も発動する

*④ 敵との位置関係が命中率に影響

今回はマシンガンやライフルなどの射撃武器にも射程が設定され、相手と隣接しなくても攻撃できるようになった。これにより、相手との距離や、位置する地形の高低差、両者の間にある障害物などが命中率に大きく影響するため、いかに有利な地形に陣取るかが重要になる。



相手よりも高い位置から攻撃したほうが、断然有利。命中率に約20％ものひらきが出る。

*⑤ 敵の機体を奪える

敵パイロットを機体から強制排出させてから倒したり、敵を投降させることによって、マップクリア後に相手の機体を入手することができる。これは自分で使うこともできるし、売って資金の足しにすることもできる。ショップでは売っていないレアなパーツが手に入ることも。

敵を投降させる



⬆敵のHPを削ると、戦意喪失の状態になる。さらに攻撃を加えると投降する

*⑥ 分岐するストーリー

ストーリーは、序盤から2つの大きな流れに分岐する。これはアリサとエマという、2人のヒロインをそれぞれ軸としたもの。どちらを選ぶかで、主人公たちの立場や登場人物同士の関係は大きく変わる。



⬆ストーリーのカギを握る男、リュウ・ハイフォン。こちらのストーリーでは敵

⬆こちらでは大いに主人公の力になってくれる。2つの物語で人間関係は正反対

INTELLECTUAL GAME MARKING

Neo ATLASⅡ

シミュレーション		
アートディンク		
9月2日発売予定		
5800円		
DUAL SHOCK（アナログ操作／振動）対応		
6ブロック	1人専用	CD1枚

資金繰りが厳しく貿易を中心に考えてしまう

個人レベルではなく、国家レベルの計画的な冒険を体験するゲーム。提督を未知の地域へ派遣し*①世界地図を作っていくことが主目的だが、きちんと貿易*②で利益を出していないと資金繰りが厳しい。チュートリアルモードがていねいに作られているので、基本的なプレイ方法で悩むことはないが、貿易に関してはある程度プレイしないと効率の良い方法が見えてこないからだ。行き当たりばったりでは資金が減少するばかりなので、経営シミュレーション的に考えられないと厳しい。

未知への探求心というより、新たな貿易ルートを開拓するためにパトロンとして冒険家に資金と船を用意し、探険船*③を送り出すという、当時の投資家の気持ちになってしまうのが、ある意味でリアルといえる。

自分なりの目的を決めねば

未知の領域から帰ってきた提督の報告を信じる*④ことで新たな地図ができていくという基本システムは高い自由度が特徴。ただ、提督の報告はバリエーションがそれほど多くない。何よりも「陸地を見つけた」だけで満足して帰ってくる提督ばかりで、「○○を発見するまで帰ってくるな」という指示ができないため、同じ作業の繰り返しの中でイベントが生じるという印象はぬぐえない。

やり込むことで楽しくなる*⑤ゲームなので、自分なりの方向性を持って地図を作るなど、プレイヤー自体がテーマを持ってプレイしないと、クリア時の達成感がもの足りない。

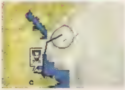


探険と発見の面白さを体験でき、世界の姿がプレイ次第で変化するなど独特の世界を作っている。続編とはいえ、オリジナリティは相変わらず高い。万人受けするのではなくプレイヤーを選ぶものの、ハマる人ならとことんやり込める。

*① 実際に冒険に行くのは提督に任せる

プレイヤーは商人であって冒険家ではない。だから探険航海に出るのは別人だ。提督は特定のイベントをクリア、あるいは消化することで雇えるようになる。個人の能力に差があり、向き不向きがある。

プレイヤーは提督への指示以外にも、発見された土地をカーソルで探索することができる。



⬆航路をきちんと指定すれば、提督は指示どおりに探険航海に出航する

イベントを達成して提督を雇い入れる



⬆行方不明になったゴメス提督の手がかりを発見した



⬆ベレス提督を調査に派遣すると、そこには…



⬆文明人として復帰したゴメス提督

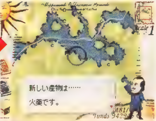
*② 資金を稼ぐのは都市間の貿易がメイン

各都市には産物があり、これを2都市間で流通させれば利益があがる。産物によって価値が異なるので何を選ぶか、どの都市と交易するかなど考える点が多い。また、貿易によって加工品が作られることもある。



⬅交易所では、各地の産物を任意に扱える





⬆⬆扱う産物、都市間の距離と航路、貿易船の能力などで儲ける額も変わってくる

*③ 目的に合った性能の船が必要

大航海時代が舞台ゆえに船の性能はとても重要。探険船は船足と航続距離、貿易船は船足と積載量のどちらを優先するかで結果に影響する。ゲームを進めて行くうちに、高性能な船を作れるようになっていく。



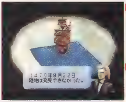
⬅探険航海では航続距離が長い船が使いやすい



⬅新しく作る船の種類はプレイヤーが選択する

*④ 提督の報告を信じないと探険やりなおし

探険から帰ってきた提督の報告によって世界の形がわかってくるが、ここで「信じない」を選ぶと、その探険で得た情報はなくなる。別の報告を信じれば、そちらが事実になるので、自分の都合を優先できる。



⬆探険航海から帰ってきた提督の報告を聞く。それを判断するのはプレイヤーだ



⬅報告を信じれば航路が地図に描かれ、事実となる



⬅信じなければやりなおし。違う現実が待っている

*⑤ やり込む人に用意される世界の謎

マップ上の宝箱からはアイテムや遺跡、場所などが現れる。中には4段階に拡大するマップを最大まで拡大しないと発見できないものがあり、世界が広がれば広がるほど探すべきものが増える。そこにある謎をクリアしてゆくのは手応えあり。



⬅提督を使って世界に散らばる謎を解いていく

スペクトラルフォース 愛しき邪悪

シミュレーション
アイディアファクトリー
8月26日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
3ブロック｜1人専用｜CD1枚

簡単なシステムには好感、気になるのはシナリオの薄さ

今回がこのシリーズの第3作目に当たり、前作の3年後が舞台となっている。さらに同社のほとんどの作品が同じ「ネバーランド」を舞台にしているため、前作を筆頭に同社のゲームで遊んだユーザーなら大勢の見慣れたキャラが登場。ファンにとってこれは嬉しい配慮だ。戦略シミュレーションという取っ付きにくいジャンルながら、非常にシステムが簡略化されていて*①初心者でも遊べるのもマル。逆に、一度に最大2000人がぶつかりあい*②、しかも、兵の種類、地形、天候、士気、陣形などさまざまな要因が絡んで来る迫力ある戦闘は、玄人にも楽しめる内容になっている。さすがに通常シーンは物足りなさを感じるだろうか。

内容はあくまでシミュレーション

残念なのは、シナリオ性は思いのほか薄く、イベントとして楽しむ程度でしかないこと。せっかく40ヵ国の君主すべてに簡単ながらシナリオが用意*③してあり、しかも同社のさまざまな作品のキャラが登場するのだから、イベントレベルで終わらせず、もっとシナリオでも楽しめたら良かったのだが…。



シミュレーションながら簡単に楽しめる内容なので、操作性は最高の評価。同社の他の作品のキャラも多く登場することから、キャラの魅力の評価も高めだ。

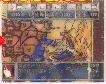
*① 戦略シミュレーションながら単純明快なシステム

内政や外交といったコマンドは月ごとに1つずつ割り振られ、実行できるのはその月のコマンドのみ。プレイヤーはその月に割り振られたコマンドを行っていけば、自動的にゲームが進むようになっている。

コマンドを選択する必要なし



○この月では外交のコマンドだけ行えたのが…



○次の月では内政のコマンドだけ行える

*② 迫力ある戦闘シーン

1部隊は最大1000人で、部隊同士の戦いとなるため、1回の戦闘で最大2000人が激突。戦場ならではの人数戦が再現されている。



○大勢の兵が一度に戦う迫力ある戦闘が楽しめる

*③ キャラごとにストーリーがある

40ある国の1つひとつにバックストーリーが用意されており、プレイする国を変えることで何回でも楽しめるようになっている。



○シナリオはイベントという形で進んでいく

マイガーデン

シミュレーション
テクノソフト
9月2日発売予定
5800円
対応周辺機器なし
3ブロック｜1人専用｜CD1枚

テーマは庭作り。花を愛でる気持ちで満たされる作品

色とりどりの草花で庭をデザインする、流行のガーデニング（庭づくり）が本作品のテーマだ。

ガーデニングは四季折々で変化する草花の姿を考慮して、種をまき苗木を植えていく。ゲーム中では草花の情報は整理されていて、いつでも確認できる*①のがうれしい。

もちろん、種まきだけでなく、レンガ等の花壇用資材を配置することもできる*②。レイアウトセンスが必要で、広い庭をいかにデザインすればいいのか頭を悩ませてしまう。逆に自由度が高いから、オリジナルの庭を作れるのが魅力だ。

庭を鑑賞する楽しみを分け合う

除草したり、草木に水を与えたりといった、庭の手入れは日々欠かせない大切なこと*③。これを「作業」と感じてしまうと、ゲームは単調な庭仕事に映るだろう。

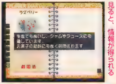
そうした単調さを緩和する要素に近隣の人々との会話がある*④。主人公の庭作りを軸に展開する近所づきあいでは、のんびりとした会話が多い。訪れる人々と庭について語り合う様子は、ガーデニングの楽しみ方を示しているように感じられた。



ガーデニングという前代未聞のテーマだが、システムが消化されていて遊び応えは十分。移動中、キャラを任意の位置でストップさせづらいため、操作性は低め。

*① 手帳で花情報を閲覧

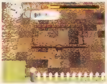
開花時期や、育てるのに気を付けるべきポイントが分かる。また、花の利用方法も表示されるので、知識を深めるにはもってこいだ。



○手帳に書かれた花日記を見ると、情報が得られる

*② 資材で庭をレイアウトする

最初は手入れのされていない庭にシンプルな花壇が2つあるだけ。必要な資材を購入して花壇を作り、草花の種まきをしていくことになる。



○雑草が生い茂る、何もない庭が用意されている

*③ 主人公ができること

庭作りで主人公が直接できることは、全部で6つ。植え付け・草花に水を与える・手入れ・資材設置・資材撤去・病害虫駆除がある。



○病害虫を発見。草花が弱らないうちに駆除すること

*④ 近隣の人々との会話

近所の人達は主人公の祖母と顔見知り。祖母の家に越してきた姪の主人公に対する好奇心からか、ひんぱんに話しかけてくれる。仲良くなれば役立つ情報を与えてくれることも。



○親切な人もいれば、ちょっといじわるそうな人もいるみたい

INTELLECTUAL GAME MARKING

Little Lovers
SHE SO GAME

シミュレーション
NTT出版/日経映像
9月2日発売予定
6800円
DUAL SHOCK(振動)対応／マルチタップ対応

3～15ブロック	4人同時	CD 2枚

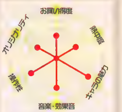
1人の女の子のために壊れまくる男の友情

プレイ開始時に4人が目当てとするヒロインを決定。カレンダーになっているマスの上を、スゴロクの要領で進んでいき、止まったマスでヒロインの自キャラに対する好感度を上げたり、自キャラのパラメータを上げたりしていく。

ただし、移動するのは常に4人一緒*①。誕生日などヒロインにとって重要な日であっても、順番が回ってきたプレイヤーが、そのマスに止まることができなければ、その日は何事もなく過ぎてしまうという、一風変わったシステムになっている。

プレイヤーの行動は、強制イベント以外のマスで買うことができるカードが基本となっており、それで他のプレイヤーの足を引っぱったりもできる。ヒロインをデートに誘うにも電話のカードが必要で、もちろん電話をかけても断られることもある。そのうえライバルたちの邪魔も入り、凄まじい愛憎劇が繰り広げられることもしばしば…。

6人のヒロインはみな個性的でかわいい*②が、そのぶん多人数でプレイするさい、ヒロインを1人に絞るときに意見が分かれる可能性も?



6キャラを2枚のDISCにわけただけあって、ヒロイン一人一人のイベントがかなり多く、それがキャラの魅力につながっている。担当声優陣も豪華でよし。

*① 4人が同時に移動するボードゲーム

1人の女の子をめぐって、4人の男の子たちが競い合う、スゴロクタイプのシミュレーション。

プレイヤー1人1人が順番に、マスのルーレットを止めて移動する点は普通のスゴロクと変わらないが、このゲームでは、1回のルーレットで4人が同時に移動する。なお、そのときカードを入手できるのは、ルーレットを止めたプレイヤーのみ。



仲良し4人組(?)が1人の女の子をめぐって腹をさぐりあう…



水面下でライバルを蹴落とし、出し抜くためのアイテム、カード

*② 6人のヒロイン

6人のヒロインのうち、あや、さゆり、くるみの3人は、パソコンで発売された『Little Lovers』のヒロインで、残りの3人は、このタイトルのオリジナル。

最初にヒロインを1人に絞るというシステムから、イベント時のグラフィックも非常に豊富。ただし、それらを見るにはプレイヤー全員に「目押し」のテクニックが必須と言えるかも。



プルムイ プルムイ

RPG
カルチュア・パブリッシャーズ
9月発売予定
3000円
ポケステ対応

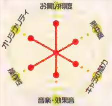
1ブロック	1人専用	CD 1枚

このデキで3000円とはビックリ！

非常に動きがよく、難易度もいい感じに調整されているので、サクサクプレイできる。また、ムイにお菓子を食べさせ、いろいろな道具に変身させていくのがなかなか面白い。お菓子を作るための食材を集め、組み合わせを探していく楽しみや、食べさせるお菓子によって変形するものが違うので、どのお菓子をどこで使っていくかといったパズルを解くような楽しみもある。さらに、この低価格には驚きだ。かなり丁寧な作りで3000円とはお買い得。



異世界に迷い込んだ少女マドカを操り、その世界の住人であるムイをおともに、さらわれた妹ポプリを救う冒険に出る。ムイにお菓子を食べさせ、場面に応じた道具に変身させながら進んでいく。



お菓子を作って、与えるものによって変身パターンが変わるところを評価しオリジナリティは4点。その他の項目も価格や動きのよさを考慮し、それぞれ高めに。

東京惑星プラネトキオ

アドベンチャー
アスミック・エース エンタテインメント
8月26日発売予定
5800円
対応周辺機器なし

1ブロック	1人専用	CD 3枚

ポップなCGとギャグが楽しい連作ドラマシリーズ

マップは広くなく、情報集めに苦労することはない。マップ上の往復や、イベント自体がさほど多くないのは連作短編の作りになっているためだ。比較的簡単にゲームを進めることができるので、飽きがこないうちに次の話に移行することになる。このへんのバランスは絶妙。ライト感覚でギャグやストーリーを楽しみたいけれど、デジコミじゃあ、物足りない…というユーザー向けの作品だ。グラフィックやギャグはクセがあるので、好みの分かれるところかも。



地球に来襲した妙な宇宙人と平凡な一少年の戦いを描いた連作ドラマシリーズ。未来の東京を舞台に情報を集め、ヘンテコな発明品で宇宙人と対決する。ポップな絵柄とシュールなギャグが魅力。



キャラクタのユニークさにかけては絶品。ただし、万人に受け入れられるかは疑問ということもあって4点。ストリート間の移動は判定がシビアなので操作性は低め。

※CV:は担当声優名です。

ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～

アドベンチャー
TYO
8月26日発売予定
5800円
DUAL SHOCK（振動）対応
1ブロック｜1人専用｜CD 1枚

フィクションとノンフィクションのバランスが心地良い

旅行データ部分に「JTB」の協力を得ているため、データ自体の信頼性やリアル度は高い。そこにフィクションとして女の子や男の子のキャラが絡み、ゲームのいいアクセントになっている。お手軽さとあいまって、まさにオイシイとこ取りの「疑似体験」ソフトだ。



ツアーコンダクターを疑似体験できるアドベンチャー。プレイヤーは、観光地でのスケジュール作成や、クイズ形式で進行するガイド、お客さんとの会話をこなして立派なツアコンになるのが目的。

まあ、ツアコンSLGでも恋愛（？）ADVでもないどっち付かずの内容と言えなくもないが、逆にどちらにも重きを置かない、ライトな人こそ楽しめる作品になっているのではないだろうか。



特に「ここがダメ」という部分がなく、ていねいな作りで全体的に高評価。ただ、キャラに関しては趣味の分かれるところなので、人によっては少し上下するかも。

SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99

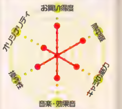
ETC.
サクセス
8月26日発売予定
1500円
対応周辺機器なし
1ブロック｜1人専用｜CD 1枚

わかりやすいルールですぐハマれる

カードゲームは「UNO」に似た内容なので、ルールはすぐに把握できるし、割と簡単に勝ち進むことができる。パスをすることができる「逃亡」や相手からの攻撃カードを倍返しできる「地獄返し」といったオリジナルカードも、ゲームを熱くさせてくれる。ストーリー性は弱いのだが、予選だけで1回戦3ラウンド×20回戦もあるので、セーブしながらたまに遊んでみれば長く付き合えるソフトだ。これで4人対戦ができればもっと盛りあがると思うのだが…。



プレイヤーを含む5人で対戦し、場に出ているカードと同色か同数字のカードを出していく。手持ちが無くなれば勝ちとなる。相手のカードを増やしたり色を変更する特殊カードもある。



単純なルールで熱中度は高いし、1500円は当然お買い得だ。反面オリジナル要素というものはあまりなく、アクの強いキャラは好みが分かれるところか。

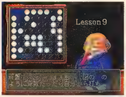
SuperLite 1500シリーズ リバーシⅡ

ETC.
サクセス
8月26日発売予定
1500円
対応周辺機器なし
1ブロック｜2人交代｜CD 1枚

「リバーシ講座」に価値が見出せるかどうかがカギ

「リバーシ」と銘打ってあるのだから、「リバーシ」の部分がちゃんと出来てて当たり前。むしろソフトの評価は「＋α」、つまり「リバーシ講座」にかかってくる。

ゲーム中での必要性、という意味は皆無に等しい「リバーシ講座」だが、「さらに上」を目指す人にはなかなか学ぶ機会のないテクニックを教えてくれる、ありがたいモードとして評価されるのではないだろうか。まあ、この値段で技術の向上ができるということは、ある意味ぜいたくなことなのかも。



コンピュータの強さを8段階に設定できる「対局モード」のほか、「リバーシ博士」がリバーシのテクニックを教えてくれる「リバーシ講座」を収録。講座は基礎から応用編まで、10種類を用意。



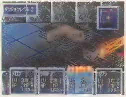
いわゆる普通の「リバーシ」なのでオリジナリティは低め。キャラは「リバーシ博士」の存在意義が見出せなかったため。そのほかの項目は及第点というところ。

SuperLite 1500シリーズ パンゲア

RPG
サクセス
8月26日発売予定
1500円
DUAL SHOCK（振動）対応／マルチタップ対応
1ブロック｜4人交代｜CD 1枚

ほぼサイコロ任せで操作が簡単

ダンジョンを自分で作っていったり、戦闘がほぼサイコロ任せで進められるというアイデアは新しい。ダンジョンは迷うほど複雑な形にはならないのでマッピングする必要もなく、割と気軽にプレイできる。ただストーリー性が薄いので、淡々とレベル上げをしていく感じがあり、盛り上がりに欠ける部分がある。また所持金はキャラごとに持つ仕組みなので、死亡したキャラを蘇生させる寄付金が足りないと二度と蘇らないのが辛いところだ。



サイコロを振って出現させたブロックを組み合わせてダンジョンを作っていくRPG。モンスターブロックが出ると戦闘となり、攻撃、防御時もサイコロでダメージ量などを決定する。



サイコロを活用したアイデアはオリジナリティがあるし、操作も簡単で評価できる。RPGとしては物足りない部分もあるが、値段を考えるとお買い得だろう。

INTELLECTUAL GAME MARKING

濃厚なゲーム情報がつまったサイト、お教えします！

発掘！ゲーム系お宝サイト

インターネット上に存在する編集部オススメのゲーム系サイトを紹介。サイトを訪れるときの参考資料として、4段階5項目に分かれたポイントチェック表もつけているぞ。

※掲載したサイトの情報は8月11日現在のものです。

初心者お断り！ 裏技ノデータ

好きな曲で『ダンレボ』をプレイする秘技掲載！

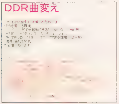
EIVE A GO！GO！
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/6372/

「自分の好きな曲で『ダンスダンスレボリューション』をプレイできたら…」、こんなことを思い浮かべた人はいないだろうか？　結論から言えば、それは可能。このサイトでは、その手順を解説している。ただし、これにはソフトのバックアップ作業が伴うため、それなりの機材と心構えが必要。バックアップディスクは個人使用に限定することと、この作業が原因でPSが壊れても、それは保証範囲外なので個人の責任においてのみ行うということを心しておこう。

CONTENTSはこれ以外にもいろいろあるが、オススメはトップページにある「EIVEのつぶやき」。ゲーム、パソコン、アニメなどのマニアックな情報が、多岐にわたって掲載されている。

チェック項目	ポイント
更新速度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★★
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★☆
情報の信頼度	－

CONTENTS



⇧必要な機材は明記されている。注意書きを読むことを怠りなく

開発者発！ 激レアゲーム情報

『メタモルV』の開発者自らが運営！

遠藤
http://www02.so-net.ne.jp/~endo/OP.htm

PS版『ひみつ戦隊メタモルV★デラックス★』の開発を手がけたフェイクラフト。ここは同社代表であり、ゲームディレクターである遠藤正二朗氏が運営しているサイト。サイト内はもっぱら過去に発表した作品紹介、および関連資料が中心だが、文句ナシの充実度！　メガCDで'93年6月にリリースされた『Aランクサンダー～誕生篇』以降のシナリオ、『魔法の少女シルキーリップ』('92年6月メガCD）の原作シナリオ、氏のコメント付きでキャラクタ解説がなされている『ひみつ戦隊メタモルV』など、質・ボリューム共に◎。シナリオに関しては、単独の読み物として十分楽しめる内容なので、ゲームを知らない人にもオススメ。

チェック項目	ポイント
更新速度	★☆☆☆
アクセス快適度	★★☆☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★★
情報の信頼度	－

CONTENTS



⇧画像付きで　メタモルV　のキャラクタを紹介。氏のコメント付き

今号のイカモノサイト

オレ色に染めたポケステ発見！

CURRENTLOOP Mitaka Dept.
http://www.bomber.co.jp/chaola/

発売以来、品不足が続いているポケステ。そんなポケステをカラーリングし、なおかつ大雑把ではあるが、その過程を公開したページを発見！　写真を見てもらえればわかるとおり、色とりどりなカラーリング。ここには写真だけでなく、分解時のポイントや使用した染料についての説明も、記述されている。ただし、これらの作業はメーカーの保証範囲外。カラーリングを行った結果、ポケステが壊れても一切保証はきかない。どうしてもやりたい人は個人の責任の下で行うように。

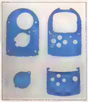
ちなみにココは、ゲーム業界関係者のページでもある。ポケステの電池寿命はどれくらいか、という仕様を把握した人間でないとわからないようなネタや業界裏話が書かれており、そちらの方も読み応えバツグン。

チェック項目	ポイント
更新速度	★★☆☆
アクセス快適度	★★★☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★★☆
情報の信頼度	－

CONTENTS



⇧基本的に、こういう風な日記形式のCONTENTSがメイン



⇧ポケステをばらしてパーツ染色を行ったところ



⇧ポケステ染色完了。色とりどりで実にキレイ！

※注①サイトのポイント部分は、項目ごとに以下の点に注意して1～4の範囲でポイントをつけています。
●更新速度…サイトの更新をどれくらいの間隔でしているか？　また、更新内容のボリュームはどれくらいか？　●アクセス快適度…あまり意味のない画像ばかりでアクセス時間が多くなっていないか？（通信環境によるアクセス速度は対象にしていません）　●画面の見やすさ…情報がまとまって表示されているか、文字が見にくくなっていないか？　●情報の貴重性…そのサイトでしか手に入らない情報か？　●情報の信頼度…サイトに掲載されている情報をどこまで信頼していいか？

レトロゲーム探訪

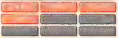
男2人のファミコンソフト収集記

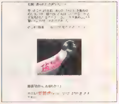
8bit NOW（Kure's Home Page内）
http://www.117.ne.jp/~kure/index.html

懐かしのファミコンソフトを捜し求める2人の男の収集記。ファミコンソフトについての知識があったり、中古ソフト屋巡りをして旧作ソフトを買い漁った過去がある人なら、親近感を覚えることだろう。現在第15回まで掲載されているが、回によって企画モノを設けたり、表現を変えたりと、マメな工夫が施されているのはうれしいところ。飽きることなく最後まで読ませてくれる。また、話の中心に呉、のぶお両氏のマンザイ的なお笑いネタを据えているので、あまりゲームを知らない人でも楽しんで読むことができそうだ。なお、サイト中にはこの他に「週間ハミ通」なるゲームのパロディネタを使った読み物記事も掲載されている。

チェック項目	ポイント
更新速度	★☆☆☆
アクセス快適度	★★☆☆
画面の見やすさ	★★★☆
情報の貴重性	★★☆☆
情報の信頼度	−

CONTENTS





⇧こんな感じでファミコンソフト入手の模様がレポートされる

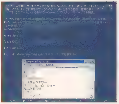
攻略の鬼

ポケピの初期データを徹底解析！

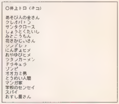
Deaf Dumb Blind
http://www3.airnet.ne.jp/kcomm/index.html

このサイトは本誌14号にてすでに紹介しているが、この度、『どこでもいっしょ』の攻略解析に関するCONTENTSが掲載されたので、その部分をクローズアップ。ポイント項目については、2度目の紹介となるので差し控えた。

さて、本題となる「どこでもいっしょの解析（仮）」だが、ここに挙げられているのはまさに解析。サイト中には、ポケピに登録されている言葉の一覧やポケピが覚えた言葉をWindows上で表示させるツールを収録。特に前者と「わすれろ！」を活用すれば、ポケピが覚えている言葉を自在に消すことが可能。運営者の方も述べているが、元のデータを削減することで、ポケピの個性をよりいっそう際立たせることができるのだ。



⇧写真下側に表示されているのがWindows用のツール画面



⇧こんな感じでキャラクタ別に登録されているコトバがズラリ！

育成シミュレーション風掲示板を無料で提供！

掲示板的コトバ宇宙「一宙」
http://www.uchu.ne.jp/

掲示板的コトバ宇宙（以下「一宙」）とは、インターネットにおける無料掲示板貸し出しサービスのこと。ただし、この掲示板、そこらのサイトに転がっている掲示板とはちょっと違う。育成シミュレーションゲームの要素を盛り込んだ、一風変わった掲示板になっているのだ。なお、このサイトは掲示板貸し出しサイトであるため、ポイントの対象外としている。

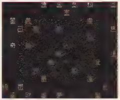
書き込みすると星が進化

「一宙」の中には、夜空に浮かぶ星のごとく、多数の掲示板が存在しており、それらは「星」と呼ばれている。この星は、誰でも自由に作成可能。なおかつ、誰でも自由に閲覧することができ、書き込みがされた分だけ、星は発展していく（下写真参照）。

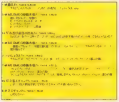
星の発展に欠かせないのが「防人」。防人は星を作る際に与えられるキャラクタで、8種類ある中から必ず1人選ぶことになる。星に書き込みが行われると、時折、防人の「もりぢから」が覚醒。もりぢからの中身は防人によって異なり、覚醒後はもりぢからに対応した「ほしぢから」が発動、その星に新機能が追加されることになる。新機能の内容は、その星特有の方言を設定したり、防人を歌手デビューさせたりと様々。これを繰り返し行うことで、徐々に自分の星を発展させていくのだ。



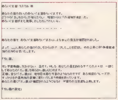
⇧上の写真が星を作って間もない頃。殺伐とした感じの荒野で、全体的にさびしい感じ。これが書き込みにより徐々に発展していく



⇧自分以外の星は、このような形でレーダー表示される



⇧書き込みはこんな感じ。防人のコメントが自動的に入ることもある



⇧ほしぢからが上昇したことは、メールによって知らされる

ゲーム系サイト情報大募集！

読者の方々が見つけたお薦めゲーム系サイトの情報を大募集。応募の仕方は至って簡単。サイトのアドレスを右記のメールアドレス宛に送るだけ。サイト運営者の方からの投稿も受け付けます。なお、送る際は住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに。採用者には1000～3000円のおもちゃ券をプレゼント。★10個までなら1000円、★11～15個で2000円、★16～20個で3000円分を進呈します（同一サイトの応募者複数の場合は抽選を行います）。

お宝サイト情報は、このメールアドレスへ
otakara@tokuma-im.ne.jp
採用者にはおもちゃ券をプレゼント！

※前号掲載の海岸沿い倉庫（http://www.freepage.total.co.jp/seaside/index.html）の紹介文内に「PARによる改造セーブデータもある」、H'Sbox（http://www.aya.or.jp/~shiina/index.html）の紹介文内に「PARによる改造コード」との表記がありましたが、これは誤りです。ここに訂正し、お詫びいたします。



7/24 ▶ 8/10

業界の裏側が見える編集長日記

チョー長スギムラ

7月24日(土)

前日から引き続き校了作業。

午後、SCEの広報担当者から編集部に連絡が入った。今日から行われている『どこでもいっしょ』の発売記念イベントの内容が変更になったとのこと。

詳しく聞いてみるとそれほど大げさなものではなく、土、日に配る予定だったウチワが土曜日だけで無くなってしまったからだという。本誌担当の広報の人も配る予定だったらしく、ウチワが無くなったことを、日曜日に取材を予定していた本誌にすぐに知らせてくれたようである。

7月25日(日)

校了徹夜明けで、東京キャラクタショー1999を取材。

今年で第2回となる東京キャラクターショーは、アニメ、ゲーム、コミックから誕生したキャラクタに関連したグッズを一堂にあつめて販売するイベントである。来場者の多くが開場前に列を作り、開場すると同時に、目当てのグッズを買うために会場内を奔走するなど、ファンのグッズへの執着は相当なものだ。というのも、キャラクターショーでは会場限定グッズを販売するメーカーが多く、ファンにとってはそれが最大の目玉となっているからである。

言ってみれば、コミケで目当ての大手サークルの新刊を手に入れようとする心理と同じようなものだろう。とりわけすごかったのは、講談社ブースの「KCハウス」の会場限定『カードキャプターさくら』グッズ。午前中にほとんどの商品が完売していた。

取材後帰宅。

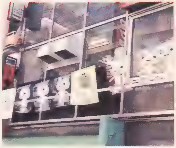
7月26日(月)

前日行われた東京キャラクターショーの集客動員数は、24日には2万2008人、翌日の25日には1万9084人の計4万1092人が訪れたとの情報が編集部に。

『どこでもいっしょ』イベント

場所は、以前「ホコ天」で名を馳せた東京・原宿竹下通り。この通りをポケピ「トロ」のぬいぐるみでジャックするというもの。もともと人通りが多い通りだけに、その販促効果は計り知れないものである。

しかし、このイベントの主役とも言える「トロ」が一夜にして、何者かに持ち去られてしまうという事件が発生。結局、盗まれたぬいぐるみの代わりに、急遽旗の装飾になってしまった。



○この写真はまだ「トロ」のぬいぐるみがあった時のもの。このぬいぐるみが旗に

東京キャラクターショー1999

PS関連のメーカーで気になったところでいえば、角川書店ブースで『MONSTER COLLECTION』の試遊台が設置され、プレイできるようにしてあったこと。試遊台を設置したブースはPSソフトでは角川書店のみで、抜け目ない戦略だと思えた。また、アトラスが早くも『グローランサー』のグッズを販売していたが、このソフトではキャラクタが大きなセールスポイントであることを物語っているかのようである。



○コナミの販売ブースこなみるくは、例年通りの賑わい



○IPC声優イベントの一場面。というよりコスプレイベント



○テクモは出展していなかったが、モンスターファーム グッズは販売

○プレゼント

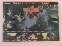
キャラクターショー会場にて、販売されていた限定グッズを入手。IPCの、『ヘキサムーンガーディアンズ』グッズ（Tシャツ、シール、テレカ）、日本一ソフトウェア『マール王国』のテレカ、メサイヤの『重装機兵ヴァルケン2』メカニカル設定集だ。応募要項は右ページ下を参照。



○「ヘキサムーンガーディアンズ」グッズセットを3名に



○東京キャラクターショー用 マール王国のテレカを3枚1セットにして、3名に



○このイベント用に制作した『重装騎兵ヴァルケン2』設定集を3名

「結構入ったんだな」と思いながら、朝の会議に出席。

月曜日は定例だが、終日会議が続く。

ようやく会議を終え編集部に戻ると、そこには**1枚のファックス**が置かれていた。

「ひでえなこりゃ」などと思い、疲れた体を癒すために夜の街に。

7月27日(火)

昼、編集会議を行い、掲載内容の修正。

当初の予定では『ヴァルキリープロファイル』を巻頭で掲載するはずだった。というのも、素材の用意が間に合いそうになく、エニックス本社で画面撮影が直接できる。つまり、公開範囲内で必要な素材をチョイスできるという報告を受けていたからである。

夕方担当編集者が取材から帰ってくると「すでに用意されていた」との報告。素材内容を確認し、さらに掲載位置を変更。

掲載内容の打ち合わせを済ませ、22:00前には帰宅。

7月28日(水)

午後、**アートディンク広報担当者が『ゼウス2』の記事打ち合わせ**のため来社。

打ち合わせ後、編集部に戻り表紙の素材選考。これまで入手している素材の確認とまだ入手していない素材がないか、メーカーに連絡を取る。先方の担当者が捕まらず、ある素材のみでいくつかの原案を練る。

フロム・ソフトウェア広報担当者が来社。No.15で企画した新聞付録についての報告と、今後発表を予定しているタイトルについての情報を得た。フロム・ソフトウェアはCESAには加盟しておらず、自社で発表会を開くか、雑誌が主な発表の場となる。東京ゲームショウも近くなり、9月下旬にはタイトルが数多く発表される可能性が高いことから、どのタイミングで情報を公開するか、ここが広報の腕の見せどころといった感じか。

編集部に戻り、アスキーに連絡をしたところ、ようやく担当者が捕まり、表紙の素材確認ができた。これまでの素材でやることになりそうだ。どのような加工をしても良いとの答えを得た。

夕方、**トミーの『ラーメン橋』のプロデューサーと広報担当者**が来社。

今号の記事掲載の形態の打ち合わせである。しかし、これは表向きの話であり、本当はちょっとしたいさかい事があり、そのことについての話し合いの場が設けられたのである。

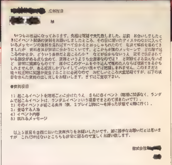
ファックス情報

このファックスは、私宛に転送されてきた。

攻略本を請け負った編集部もしくは、編集プロダクションから、メーカーの広報に送られた文章のようである。メーカーの広報の人もよほど腹に据えかねたものがあったに違いない。

内容を要約すると「私どもはゲームをやり込むことはしません。資料そのままで掲載できるような攻略資料をもう一度作成してお送り願いたい」というものである。

こんな内容じゃ、メーカーが怒るのも無理はない。「ある程度しかプレイしていない」ってのは。テメエに攻略本を作る資格はない。


[redacted] 広報担当
[redacted] 様

いつもお世話になっております。先程は電話で失礼致しました。以前 お会いしましたときにイベント関係の資料をお願いしましたところ、その日に頂いたディスクのなかに入っているメッセージの資料を見ればすべて分かるとおっしゃられたので 私共で解析を進めてきましたが 資料自体が非常に分かりにくいです。どこからが誰のメッセージで どの階で起こるのかとか、どういう条件だと起こるのか？ などが分からないうえ 記号で表示されている部分がある点も含めて、資料というよりも企画書なのでは？ と判断せざる負えないほど 非常に難解なものです 確かにこのゲームをやり込んで極めた人ならば理解できるかもしれませんが、ある程度しかプレイしていない我々では把握し切れません。このままだと 後々校正時に問題が発生することは必死なので お忙しいところ大変恐縮ですが、以下の項目を含んだ資料の出し直しをお願いします。まずはご確認下さい。

●資料項目

1）起こるイベントを階層ごとに分けたうえ さらに各イベント（階層に関係なく、ランダムで起こるイベントは、ランダムイベントという項目でまとめて頂きたいです）．
2）そのイベントが起こる条件（例．2プレイ以降に〜を持った状態で4階に行く）．
3）登場する人物
4）イベント内容
5）流れるメッセージ

以上5項目を念頭においた資料作りをお願いしたいです。誠に勝手なお願いだとは思いますが これだけはないとこちらも非常に困るので宜しくお願い致します。

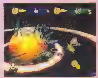
株式会社[redacted]
[redacted]

⇧実際に送られてきたファックス。両関係者への配慮から名前は伏せた

◯プレゼント

取材時に『ラクガキショータイム』の製品版5枚を入手。

そういえば、これはトレジャーのオリジナル作品。SSから『シルエットミラージュ』の移植に際し、東京ゲームショウで社長が、セガファンから面と向かって「殺す」と言われたらしいと噂になったものだが…。



⇧アクションゲームとしてはなかなかの作品



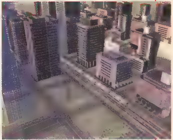
⇧エニックス『ラクガキショータイム』の製品版を5名に。応募要項はページ下に

アートディンク打ち合わせ

今号で掲載した『ゼウス2』の打ち合わせから、話は横道に逸れ、次世代プレステの話に。広報の人によると、次世代プレステでのゲーム開発にあたっては、現在のプレステのMPUスペックではとても実現できないようなロジックを組むようになったという。しかも『A6』以外にも、もう1本開発ラインが動いてるとか…。マイクロプロセッサの能力、そして思考ルーティンが大きく影響するタイトルといえば……？　SLG？



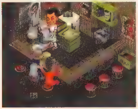
⇧アートディンクのSLGと言えば『ゼウス』を思い出すが



⇧このコーナーでも紹介したアートディンクの代表作『A列車で行こう』の最新作は、次世代プレステ専用ソフトとなる

トミー打ち合わせ

前号で掲載を予定していた『ラーメン橋』。編集部の先走りと、先方担当者との連絡の行き違いで、急遽今号にズレ込んだ。編集部は掲載内容の充実、トミーは掲載時期を主張。お互いが条件を飲み決着が付いた。



⇧このグラフィックとラーメンに懸ける秀蔵の生き様が妙にマッチ

◯プレゼント

打ち合わせの際、『エコーナイト#2』の販促グッズ、ポスターとアロマテラピーの効果もちえるキャンドルを入手した。それぞれをセットにして3名にプレゼント。



⇧アストラルピースをモチーフにしたキャンドル



⇧応募要項はページ下を参照すること

※プレゼントの応募は：官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品名を明記して下記の住所へ。
〒136-8603　東京都江東区新木場1-6-26　TIM PSマガジン「長スギムラプレゼント係」

7月29日(木)

いつもよりちょっと早めに出社し、ちょっとした事務的作業を片づけ、12：00からのSCE定例ミーティングのため外出。

打ち合わせ終了後、前回と同じく、ポケステの出荷状況を調べるため、店舗取材を行ったものの、どこにもない。夏休みに入り、入荷しても午後にはなくなってしまうという状況らしい。店舗取材を終え編集部に戻る。

夕方遅く、日本一ソフトウェアの広報担当の方が来社。

打ち合わせを終え、一旦編集部に戻るが、すぐに今号の表紙の打ち合わせのため、デザイナー宅へ。

7月30日(金)

本日発売されたゲーム誌は9冊。その中でPS情報を扱っているのは本誌を含め5誌。その中のとある総合誌の記事を読み、カプコンの『ブレス オブ ファイアⅣ』が掲載されていることを確認。同時に、SSからの移植となる『バロック』も掲載されていることを確認。すぐにスティングの広報担当者に連絡。7月30日売りでウチが掲載できなくなった理由を聞くためだ。8月3日に会うことに。

7月31日(土)、8月1日(日)

土曜は出社する予定だったが、編集部に連絡を入れたところ、まだ予定のレイアウトが上がっておらず、編集部に行くことなく自宅待機。結局初めてレイアウトの確認の連絡が来たのが日曜午前3：00。

8月2日(月)

会議の合間に連絡をした広告代理店から、アクションゲーム『ラブラブトロッコ』の販促グッズがあることを聞きつけ、送ってもらうことになった。

デザイナーから表紙のデザインが仕上がり、メーカーに確認の連絡をし帰宅。

8月3日(火)

編集会議の後、終日記事内容の確認、最後の調整に入る。

夜は以前アポを取ったスティングの広報担当者との打ち合わせのため外出。実作業として、レイアウトの確認が残っていたため、一応ホワイトボードには編集部に戻る予定を記入。打ち合わせの時間が20：00からというのもあり、編集部員も誰1人として戻ってくるとは信じていない様子。

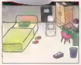
SCE定例ミーティング

今後発表される数タイトルのプレゼン。

その中のひとつ、ポケステ専用ソフト『PAQA』。今までゲームの中身が今ひとつ掴めていなかったが、今回のプレゼンでその内容が明らかになった。タイトル発表当時『どこでもいっしょ』のようなものという認識があったが、とんでもない。口汚いうえ、自己中心的な行動がしゃくに障る。遊ぶではなく、遊ばれているという感じのソフトである。



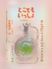
○音声で言葉をしゃべる



○設定は、ポケステという服を着た宇宙人

○プレゼント

『どこでもいっしょ』のポケピ「トロ」のキーホルダーを入手。



○入手したのは5つ。募集要項は右ページ下を参照

日本一ソフトウェア打ち合わせ

9月に発売される『マール王国の人形姫＋1』に同梱される『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』の体験版を持って来社。変更を予定しているシステム部分はまだ入っておらず。最新作の雰囲気を知ってもらうという内容である。

本編『リトルプリンセス』の進行状況は、予定より少し遅れている模様。システムが構築され次第、先方に伺い私がレポートをする予定である。



○注目すべきはミュージカルシーン。最新作はどれだけのバリエーションが用意されているか

ブレス オブ ファイアⅣ

今回、本誌で取り扱っている『バイオハザード 3』の新情報と同じく、情報が解禁になったカプコンの人気RPGシリーズ最新作『ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの』。以前から広報の方には聞いており、期待していたものの、7月30日発売のある雑誌が先行ということと、まだ情報内容に厚みがないことから今回掲載を見送った。



○画面を見る限り、前作からの2Dキャラ、3Dフィールドがこなれた感じにはなっていて、良い意味でそれほどの変更点はない様子。これまでの『ブレス』の雰囲気

○戦闘システムにはさまざまな変更点を加える予定とのこと。下の写真はおそらく、戦闘時の魔法発動シーン



スティング打ち合わせ

スティングの作品すべてを担当しているが、なかなか自分の一存ではパブ展開を決められないらしい。今回の『バロック』第一報は社長の一存で急遽決まったとのこと。



○愚痴を言いながらも、初めてのカニにたいそうご満悦な様子の和田くん



○移植に際しての大きな変更点は、歩きながらにして、自分がマップのどの位置にいるかが分かるようになったこと

○プレゼント

TYOのアクションゲーム『ラブラブトロッコ』の販促グッズ、Tシャツを入手。10名の方にプレゼントする。



○トロッコの形をした箱の中身はTシャツ。応募要項は右ページ下を参照

8月4日(水)

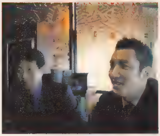
アスキーに『シルバー事件』の打ち合わせのため直行。以前から話があったのだが、『シルバー事件』の開発を手掛けた、グラスホッパー・マニファクチャーの方が一度直接話をしたいとのことだったので伺うことになったのだ。まずはアスキー広報担当者との打ち合せを済ませ外で会うことにした。

打ち合わせ終了後編集部に戻り、今週末からの校了のスケジュールを詰め早目に帰宅。

アスキー打ち合わせ

この炎天下には似つかわしくない、黒づくめのスーツで身を固めた2人が登場。このコーナーのイラストから、私の年齢を実際よりも高く想定していたらしく、普段あまり着ない改まったスーツ姿での登場になったらしい。

話題は次回作について。シナリオは既に練り込んでおり、『シルバー事件』で採用したシステムは一掃し、新たなシステム上で『シルバー事件2(仮称)』を制作するとのこと。



⊙右からグラスホッパー・マニファクチャー代表取締役の須田氏と、助監督の原田氏

8月5日(木)

日本経済新聞の朝刊にて、**ジャレコが、コナミに対してゲーム機販売中止を求める仮処分申請**をしたことが明らかになった。

明日から本格的に始まる校了準備のため、徹夜になる

ジャレコが仮処分申請

今度はジャレコがコナミを相手取り、『ドレミファグランプリ』が同社『早押しクイズ王座決定戦』の実用新案権を侵害しているとし、製造、販売等を差し止めるを求める仮処分申請をした。さらに、コナミがナムコに対し『ギタージャム』がコナミ特許を侵害したとし、上記同様の仮処分を申請。ナムコはジャレコ『VJ』の件でも、コナミから直営ゲームセンターの『VJ』撤去を求めらており、ナムコ・ジャレコVSコナミという抗争は泥沼化しそうである。

魔法打ち合わせ

ネコのテーマパークを経営する魔法だが、今回『PET PET PET』の販促キャンペーンとして、本物の動物をプレゼントする予定だという。その動物はすべて血統書付きの犬やネコで、10種ほど用意するらしい。まだ、応募方法等詳細は決まっていないが、分かり次第このコーナーで報告する。



⊙ペットは犬からシマウマまで。ショップを経営をする

8月6日(金)

魔法の広報担当者が来社するとの報告を編集部員から受け、攻略本の編集長と同席。今後の『PET PET PET』に関するパブ展開と今後予定しているタイトルについて話を聞いた。

打ち合わせ終了後、**暮らしのデジタルインパクト展**なるもので、最新のペットロボットが紹介されると聞き、取材に。

取材後校了作業。

暮らしのデジタルインパクト展

テーマは暮らし。実際の生活に密着したデジタルツールの紹介である。また、子供にアピールするとしていたが、展示物が電子ペットやら電子金融サービス、モバイルコンピュータが中心との印象があり、主催者との意識のズレを感じた。



⊙光線銃を使ってゲームが楽しめる機能や情報機器を用いた通信機能がある多目的ウェア



⊙PCも歴史を感じさせる大きなものから、最新のものまで



⊙実際に見たのは初めてだったソニーの電子ペット「AIBO」。その動きはぎこちなかったものの、ちょっとした仕草はかわいい。

8月7日(土)、8月8日(日)

予定通りの進行で2日間の休日がとれた。しかし、徹夜明け。ほんの1～2時間のつもりが会社で7時間も仮眠(!?)。1日潰れる。

8月9日(月)

会議、そして校了。

食事すら、会議に出た弁当を食べただけで、一日中会社にこもりっぱなし。

8月10日(火)

校了明けで、朝の会議出席。

13:00から、先日募集した編集アシスタントの面接。面接するのは50人弱。1人5分としても、4時間10分…。どう考えても、**データイーストの取材**には行けない。招待状はもらっているし、一番気になるのは新作発表。編集部員にデジタルビデオを持たせ取材させることにした。

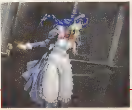
結局、面接が終わったのは19:00。その後怒濤のごとく最終校了に。

データイーストイベント取材

『探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』は、久宝留理子が歌うエンディングテーマをバックにオープニングムービーを公開。その後、プロデューサーから、東京ゲームショウでは体験版を1万枚、寺田克也氏描き下ろしのイラストが入った缶コーヒーを配るとの報告があった。

その後現在製作中のDCの『リバイヴ』オープニングムービーカットが流れた。すると突然、『慟哭II(仮称)～惨劇の回廊～』が2000年予定の機種未定で開発中であることがムービーにて発表!! 気になるキャラクタデザインの担当は、PCゲーム『臭作』のOVA版でキャラクタデザインを担当した外舘俊秀氏が起用される。ムービー上でだが、キャラのラフ線画とタイトルロゴも公開!!

ここまでのDCのラインナップを見てもあまり、SSからの続編、特に年齢制限のあったタイトルの続編はあり得ないように思う。仮称とはいえ『慟哭II』。これはPSタイトルとして発表されたのではと私は推測する。



⊙謎解きに使用するアイテムによって、シナリオが分岐する ※写真はサターン版『慟哭そして…』

※プレゼントの応募は:官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品名を明記して下記の住所へ。
〒136-8603 東京都江東区新木場1-6-26 TIM PSマガジン「長スギムラプレゼント係」

ソフト発売カレンダー

PlayStation Soft Schedule

●アクション

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	26日	ABE '99	リバーヒルソフト	6800円	001
	夏予定	PARTS DIK	バンプレスト	5800円	002
9月	2日	Ⓟロックマン2 Dr.ワイリーの謎	カプコン	2800円	003
	2日	クロックアドベンチャー	コーエー	4800円	004
	9日	俺の料理	SCE	5800円	005
	14日	Ⓟロックマン3 Dr.ワイリーの最後	カプコン	2800円	006
	22日	アザカリプス	サクセス	4800円	007
10月	28日	a bug's life	コナミ	5800円	008
11月以降	11月11日	PRISONER プリズナー	毎日コミュニケーションズ	5800円	009
	11月未定	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	価格未定	010
	秋予定	STAR WARS エピソード1 ファントム・メナス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	011
	秋予定	サイレントボマー	バンダイ	5800円	012
	秋予定	デビルマン(仮称)	バンダイ	5800円	013
	99年未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	5800円	014
	99年未定	[illegible]	テクモ	価格未定	015
	99年未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	価格未定	016
	冬予定	[illegible](じんちょーる)	日本システム	価格未定	017
発売日未定		X PO 2089年サイバー リボリューション	アイディアファクトリー	3800円	018
		なげっと~激録!ブルブル商店街~(仮称)	アクティブアート	価格未定	019
		リングライズ	アスキー	5800円	020
		トンバ!ザ ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	5800円	021
		Ⓟロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	価格未定	022
		Ⓟロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	価格未定	023
		Ⓟロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	価格未定	024
		[illegible]	[illegible]	5800円	025
		[illegible]IPROS(仮称)	ビジュアルアーツ	価格未定	026

●格闘アクション

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	26日	Lord of Fist	メディアワークス	5800円	027
10月	7日	Ⓟサイキックフォース2	タイトー	5800円	028
	未定	[illegible]	カルチャーブレーン	3800円	029
11月以降	秋予定	Ⓟジョジョの奇妙な冒険	カプコン	価格未定	030
	秋予定	Ⓟ一撃 鋼の人	バンダイ	5800円	031
	99年未定	飛龍の拳 Zion	カルチャーブレーン	3800円	032
発売日未定		飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	033

●RPG

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	26日	Ⓟブルムイ ブルムイ	カルチュア パブリッシャーズ	3000円	034
	26日	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	サクセス	1500円	035
9月	2日	ワイルドアームズ 2nd イグニッション	SCE	6800円	036
	15日	[illegible]	チュンソフト エニックス	6800円	037
	22日	[illegible]の人形姫+1	日本一ソフトウェア	3800円	038
	30日	超発明BOYカニパン ヒラメキ☆ワンダーランド	タイトー	5800円	039
10月	7日	シルオール	コーエー	6800円	040
	21日	PLANET LAIKA	エニックス	価格未定	041
	21日	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト)	5800円	042
	28日	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer2	アイディアファクトリー	価格未定	043
	28日	BAROQUE 歪んだ妄想	スティング	6800円	044
	28日	[illegible]	ローカス	5800円	045
	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	SNK	価格未定	046
	未定	ⓅBrightis	SCE	5800円	047
11月以降	11月25日	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	5800円	048
	秋予定	眠ル繭	アスミック エース	価格未定	049
	秋予定	グローランサー	アトラス	価格未定	050
	秋予定	Ⓟシーバス1-2-3 DESTINY 運命を変える者	ジャレコ	5800円	051
	秋予定	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	価格未定	052
	秋予定	アークザラッドⅢ	SCE	価格未定	053
	99年未定	ウィザードリィ ~DIMGUIL~	アスキー	6800円	054
	99年未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	escot	価格未定	055
	99年未定	ドラゴンクエストⅦ(仮称)	エニックス	価格未定	056
	2000年1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)~沈みゆく蒼き大地~	マックスファイブ	4800円	057
	冬予定	ヴァルキリープロファイル	エニックス	価格未定	058
	冬予定	CHRONO CROSS(クロノ・クロス)	スクウェア	価格未定	059
	冬予定	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	価格未定	060
発売日未定		ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	価格未定	061
		ロックマンDASH2	カプコン	価格未定	062
		シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	063
		Ⓟラグナキュール レジェンド	SME	価格未定	064
		エターナルチェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト)	価格未定	065
		オーガリアン-亜人伝-(仮称)	ビジュアルアーツ	価格未定	066
		スタートリング オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ フォース	価格未定	067
		スタートリング オデッセイⅢ [illegible]の聖戦	レイ フォース	価格未定	068

●シミュレーション

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	19日	太閤立志伝Ⅲ	コーエー	6800円	069
	26日	スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	5800円	070
	26日	西陣パチンコ天国 EX	KSS	5800円	071
	26日	[illegible]	SME	5800円	072
	26日	[illegible]	SME	5800円	073
9月	2日	Neo ATLAS Ⅱ	アートディンク	5800円	074
	2日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/日経映像	6800円	075
	2日	フロントミッション サード	スクウェア	6800円	076
9月	2日	[illegible]	テクノソフト	5800円	077
	9日	[illegible]の野望 烈風伝	コーエー	価格未定	078
	9日	俺のヨットがんばれニッポンチャレンジ	トミー	5800円	079
	9日	[illegible]	バンダイビジュアル	6800円	080
	14日	デジタルグライダー エアマン	アスク	5800円	081
	18日	[illegible]	コーエー	6800円	082
	22日	BOYS BE・・・2nd Season	講談社	5800円	083
	22日	Goo!Goo! SOUNDY	コナミ	4800円	084
	30日	Ⓟダービースタリオン	アスキー	4800円	085
	30日	PIXY GARDEN	escot	6300円	086
	未定	あいたくて~your smiles in my heart	コナミ	6800円	087
	未定	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	タカラ	6800円	088
10月	7日	わんダービークルズ トギ-ボーン大作戦	サン電子(サンソフト)	5800円	089
	7日	PETPETPET	魔法	5800円	090
	上旬	ZEUSⅡ Carnage Heart	アートディンク	価格未定	091
	上旬	ラーメン橋	トミー	5800円	092
	14日	ロボット×ロボット	ネメシス	5800円	093
	28日	ハーレムビート~You're The One~	コナミ	5800円	094
	28日	ル・コンチェルト ピアニシモ	蟹	価格未定	095
	28日	ル・コンチェルト フォルテシモ	蟹	価格未定	096
	未定	森の王国	アスミック・エース	5800円	097
	未定	[illegible]	KSS	5800円	098
	未定	サノマリノ [illegible]	ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト)	5800円	099
11月以降	11月2日	[illegible] '99	コナミ	4800円	100
	11月未定	ときめきメモリアル2(仮称)	コナミ	価格未定	101
	11月未定	真 魔装機神 PANZAR WARFARE	バンプレスト	価格未定	102
	11月未定	週刊Gallop ブリードマスター	ポニーキャニオン	6800円	103
	秋予定	西遊記	コーエー	6800円	104
	秋予定	[illegible]~料理&ワインの職人たち~	シスコン エンタテイメント	価格未定	105
	秋予定	聖戦士ダンバイン(仮称)	バンダイ	6800円	106
	秋予定	TacticalArmerCustom ガサラキ	バンダイ	5800円	107
	秋予定	青の6号(仮称)	バンダイビジュアル	6800円	108
	12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	5800円	109
	12月上旬	[illegible] Steady	[illegible]	価格未定	110
	12月未定	ガンホ [illegible]	トミー	価格未定	111
	99年未定	PANZER FRONT	アスキー	価格未定	112
	99年未定	Knights of Genesis~神々の黄昏~	escot	5980円	113
	99年未定	キメろ!ヒーロー学園!	セントラルシステムズ CSCメディアート	5800円	114
	99年未定	Dear Friends	ビジュアルアーツ	5800円	115
	99年未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシードユニ	5800円	116
	99年未定	花火2~スターマイン~	魔法	5800円	117
	冬予定	ヘキサムーン ガーディアンズ	インクリメントP	6800円	118
	冬予定	黄色剣術小町	NECインターチャネル	6800円	119
	冬予定	Ⓟまなかの~愛野由美~	データム・ポリスター	3800円	120
	冬予定	Ⓟまなかの~植野史緒~	データム・ポリスター	3800円	121
	冬予定	Ⓟまなかの~宝条院静香~	データム・ポリスター	3800円	122
	冬予定	機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~	バンダイ	6800円	123
	冬予定	聖界の紋章(仮称)	バンダイビジュアル	価格未定	124
	冬予定	[illegible]	ファミコミュニケーションズ	5800円	125
発売日未定		トリフェルズ魔法学園初等部	アスキー	価格未定	126
		Ash to Ash(仮称)	イースリースタッフ	価格未定	127
		メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	価格未定	128
		BRAVE SAGA2	タカラ	価格未定	129
		[illegible]	ピング	5800円	130

●シューティング

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	26日	[illegible] x2	バンダイビジュアル	6800円	131
9月	2日	フォーセイケン	タイトー	2000円	132
	9日	スターイクシオン	ナムコ	5800円	133
10月	17日	[illegible] ANARK	アスミック・エース	5800円	134
11月以降	99年未定	ジャングルパトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	価格未定	135
	2000年未定	[illegible]	ロックウェルインターナショナル	3800円	136
発売日未定		DANGAN 弾丸 (仮称)	KSS	5800円	137
		[illegible](仮称)	ナムコ	価格未定	138

●アドベンチャー

月	日	タイトル	メーカー	価格	No.
8月	26日	カレイドアンズ	アスキー	6800円	139
	26日	東京惑星ノブネトキオ	アスミック エース	6800円	140
	26日	ワールドツアーコンダクター 世界夢紀行	ティー ワイ オー エンタテインメント	5800円	141
9月	9日	[illegible]ープ~ポーとメリーの大冒険~	ロボット	5800円	142
	14日	君の気持ち、僕のこころ	タカラ	5800円	143
	22日	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	6800円	144
	22日	クロス探偵物語	ワークジャム	6800円	145
	30日	Memories Off	キッド	6800円	146
	30日	Ⓟヨシモトムチッコ大決戦~南の海のゴロン島~	SME	4800円	147
	未定	続 御神楽少女探偵団 完結編	ヒューマン	5800円	148
10月	7日	[illegible] 事件	アスキー	5800円	149
	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	5800円	150
	14日	光の扉	アフェクト	5800円	151
	21日	マジカルトロッコ 大冒険も楽じゃない!	データイースト	5800円	152
	28日	Prismaticallization	アークシステムワークス	5800円	153
	28日	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	スパイク	5800円	154

※ゲームタイトル右側にある3ケタの番号は、P106のアンケートに対応しています。※赤字のゲームは初登場のもの、青字のゲームは発売日に変更があったものです。
※メーカー名の中で、会社名以外にブランド名を使用している場合、ブランド名をカッコでくくり併記しています。
※メーカー名の中で、「SCE」はソニー・コンピュータエンタテインメントを表し、「SME」はソニー・ミュージックエンタテインメントを表します。
※頭にⓅがあるタイトルは、ポケットステーション（携帯用ゲーム機）に対応しているものです。

PlayStation Soft Schedule

●アドベンチャー

10月	28日	ディスクール オブ ブリッツ	メディアワークス	5800円	155
	未定	ルングヴァングートロン の大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	価格未定	156
11月以降	11月未定	Hello! Pingu ようこそ南極へ	SME	5800円	157
	11月未定	探偵 神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	5800円	158
	秋予定	鬼眼城	講談社	5800円	159
	秋予定	ベイグラントストーリー	スクウェア	価格未定	160
	秋予定	逮捕しちゃうぞ You're under arrest（仮称）	パイオニアLDC	価格未定	161
	秋予定	Ⓟカウントダウンヴァンパイヤーズ	バンダイ	6800円	162
	秋予定	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	価格未定	163
	99年未定	NEUES ノイエス	escot	価格未定	164
	99年未定	ロビン ロイドの冒険	ガスト	価格未定	165
	2000年2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	5800円	166
	冬予定	アーシーソインズ	アトラス	価格未定	167
	冬予定	鬼武者（仮称）	カプコン	価格未定	168
発売日未定		爆弾小僧 スクープ ザ キッド（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	169
		ツタンカーメンの遺言（仮称）	ウィザード	価格未定	170
		閉鎖病院（仮称）	ヴィジット	価格未定	171
		カプコンアドベンチャー（仮称）	カプコン	価格未定	172
		ARKS 1000～めざせ！究極の召喚師～	クレフ インベンション	価格未定	173
		駄菓子屋キッド	たき工房	価格未定	174
		よしもとの名探偵（仮称）	ナムコ	価格未定	175
		蜃気楼回廊	プレ ステ ン	5800円	176

●スポーツ

8月	26日	FIFA'99ヨーロッパリーグサッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5800円	177
	26日	スーパー・バス・フィッシング	キングレコード	5800円	178
	夏予定	All Star Tennis '99	Ubiソフト	5800円	179
9月	2日	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4	コナミ	5800円	180
	中旬	Ⓟレイクマスターズ PRO 日本縦断黒鱒紀行ー	ダズ	5800円	181
	22日	三昧シリーズ 村越正海の爆釣日本列島 つりコン対応版	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	2500円	182
	22日	フィッシュオン！バス	ポニーキャニオン	5800円	183
	30日	FIGHTING ILLUSIONV K-1 GRAND PRIX '99	エクシングエンタテイメント	5800円	184
	30日	エキサイティングバス2	コナミ	4800円	185
10月	21日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	5800円	186
	下旬	ィ ットボ タ	タオ ヒューマン システムズ	3900円	187
11月以降	秋予定	Ⓟフィッシュアイズ2	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	価格未定	188
	12月16日	筋肉番付一俺が最強の男だー（仮称）	コナミ	価格未定	189
	99年未定	NHL BLADES OF STEEL	コナミ	価格未定	190
発売日未定		バッシングビート2	イースリースタッフ	価格未定	191
		LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～（仮称）	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	192
		Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定	193
		MAXサーフィング2000（仮称）	KSS	5800円	194
		タイブレーク	バディ	価格未定	195

●レース

8月	夏予定	SCARS	Ubiソフト	5800円	196
9月	2日	ジェレミー マクグラス スーパークロス98	タイトー	2000円	197
	9日	フォーミュラ ニッポン '99～レーシングドライバーになろう！～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	5800円	198
	30日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.17 バイクレース	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	199
	下旬	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	Ubiソフト	5800円	200
11月以降	秋予定	グランツーリスモ2	SCE	価格未定	201
	99年未定	CBR（クラッシュ・バンディクー・レーシング）（仮称）	SCE	価格未定	202
	冬予定	～アートカミオン～芸術伝	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	価格未定	203
発売日未定		インターナショナル ラリーチャンピオンシップ	アスキー	価格未定	204
		蒜MAX-G	アトラス	価格未定	205

●パズル

9月	14日	本格派 DE 1300円 TSUMU LIGHT	ヘクト	1300円	206
11月以降	11月上旬	THE TOWER Of BABEL（ザ・タワー オブ	テクノソレイユ	価格未定	207
	冬予定	パズル DE ボーリング	日本システム	価格未定	208

●ETC.

●囲碁・将棋・麻雀・花札

9月	9日	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編（仮称）	アークシステムワークス	3800円	209
	22日	AI将棋2デラックス プレイステーション版	アイフォー	4800円	210
	23日	森田和郎の将棋道場	悠紀エンタープライズ	3800円	211
10月	21日	SuperLite 1500シリーズ 将棋Ⅱ	サクセス	1500円	212
	21日	SuperLite 1500シリーズ 花札Ⅱ	サクセス	1500円	213
	28日	プロ麻雀 極 天元戦場	アテナ	5800円	214
	未定	プロ麻雀「兵」女流雀士に挑戦～私たちに挑戦してね～	カルチャーブレーン	1980円	215
11月以降	11月18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	6800円	216

●パチンコ・パチスロ

8月	26日	バーチャパチスロV～山佐・北電子 オリンピア～	マップジャパン	6800円	217
	26日	Ⓟパチスロ帝王2	メディアエンターテイメント	5800円	218
9月	30日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.15 パチンコ	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	219
	30日	SIMPLE 1500シリーズ Vol.16 パチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	1500円	220
	30日	Ⓟバーチャパチスロ EX	マップジャパン	6800円	221
	未定	必殺パチンコステーションnow～これが一番!!真ピカイチ天国～	サン電子（サンソフト）	2800円	222
	未定	必殺パチンコステーションぷち～ナナシーってなに??～	サン電子（サンソフト）	1500円	223
10月	28日	Parlor！ PRO.Jr.Vol.2	日本テレネット	3200円	224
11月以降	11月下旬	Parlor！ PRO Jr.Vol.3	日本テレネット	2900円	225

●ETC.

●ボードゲーム

8月	夏予定	ガイアマスター（仮称）	カプコン	5800円	226
11月以降	秋予定	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	5800円	227
発売日未定		ぼのぼ～ど	アミューズ	4800円	228
		アンダガハンター（仮称）	イースリースタッフ	価格未定	229
		ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～	SCE	価格未定	230

●クイズ

11月以降	秋予定	超速E	バンダイビジュアル	5800円	231
発売日未定		Q極クイズ こたえてプリーズ	市川ソフト開発（Tears）	価格未定	232

●テーブル

8月	26日	SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99	サクセス	1500円	233
	26日	SuperLite 1500シリーズ リバーシⅡ	サクセス	1500円	234
9月	22日	SuperLite 1500シリーズ カードⅡ	サクセス	1500円	235
	23日	森田和郎のリバーシ	悠紀エンタープライズ	1500円	236
	30日	モンスター・コレクション ～仮面の魔道士～	角川書店／ESP	5800円	237
11月以降	秋予定	賭博黙示録カイジ（仮称）	講談社	5800円	238
	冬予定	ブラックジャックVS 松田純	ポニーキャニオン	価格未定	239

●ベスト版

9月	2日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史（KOEI The Best）	コーエー	2800円	240
	2日	水滸伝 天導一〇八星（KOEI The Best）	コーエー	2800円	241
	2日	大航海時代外伝（KOEI The Best）	コーエー	2800円	242
	2日	信長の野望・覇王伝（KOEI The Best）	コーエー	2800円	243
	2日	テクコレ3 Neorude2	テクノソフト	2500円	244
	2日	BEST PRISE 1500 ラリー・デ・アフリカ	プリズム・アーツ	1500円	245
	9日	SNKベストコレクション ザ・キング オブ・ファイターズ京	SNK	2800円	246
	9日	SNKベストコレクション メタルスラッグ	SNK	2800円	247
	9日	ひざの上の同居人（パートナー）	カルチュア・パブリッシャーズ	1800円	248
	9日	m 君を伝えて…[emu]	ダズ	1800円	249
	9日	ドリーム ジェネレーション～恋か？仕事か!?～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	1800円	250
	9日	ヒロインドリーム	マップジャパン	1800円	251
	14日	本格派 DE 1300円 ソクバン ワールド	ヘクト	1300円	252
	14日	本格派 DE 1300円 両替パズル もっちゃ	ヘクト	1300円	253
	22日	GUILTY GEAR 復刻版	アークシステムワークス	2800円	254
	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲームで青春	サクセス	1500円	255
	22日	SuperLite 1500シリーズ 激突！四駆バトル	サクセス	1500円	256
	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	2500円	257
10月	7日	わくわく ぷよ	アテナ	2800円	258
	7日	絶也の攻防 32人の戦車長	シャングリ ラ	1980円	259
	21日	パチ夫くん Dream Collection	サクセス	1500円	260
	21日	[illegible]	サクセス	1500円	261
	21日	1on1（廉価版）	ジョルダン	2800円	262

●その他

8月	19日	Ⓟ～ スタープロスペクター～ ぼりあてくん	アスク リズミックス	3800円	263
	26日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	5800円	264
	26日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の西洋占星術	サクセス	1500円	265
9月	1日	プレイで覚える中学英単語 でるでる1200	ナガセ	2800円	266
	2日	ピンバシスペシャル2	コナミ	4800円	267
	9日	ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	コナミ	2800円	268
	14日	ポップンミュージック2	コナミ	4800円	269
	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	1500円	270
	22日	ⓅPAQA（パクァ）	SCE	3800円	271
	30日	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店 インターメディア カンパニー	1800円	272
	30日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア・カンパニー	1800円	273
	30日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦 出撃 驚異のロボット軍団	徳間書店 インターメディア カンパニー	2000円	274
	30日	PLANET DOB	ハドソン	5800円	275
10月	14日	悠久幻想曲 Perpetual Collection	メディアワークス	8800円	276
	21日	競馬最勝の法則 '99秋冬	シャングリ ラ	2800円	277
	28日	クリックまんが 銀河英雄伝説2 イゼルローン攻略	徳間書店／インターメディア カンパニー	1800円	278
	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店 インターメディア カンパニー	1800円	279
	未定	じぱんぐ島～運命はサイコロが決める!?～	ヒューマン	4800円	280
11月以降	秋予定	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	価格未定	281
	秋予定	Ⓟポケラー	アトラス	価格未定	282
	秋予定	クリックまんが ダイナミックロボット大戦2 恐怖！悪魔族復活	徳間書店 インターメディア カンパニー	2000円	283
	秋予定	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア カンパニー	1800円	284
	冬予定	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶（仮称）	コナミ	価格未定	285
	2000年夏	Lowrider Hop&Dance（仮称）	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	価格未定	286
発売日未定		魔道覇王ノエイン	アスキー	6800円	287
		デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Spring	イマジニア	価格未定	288
		デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Summer	イマジニア	価格未定	289
		デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Autumn	イマジニア	価格未定	290
		デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Winter	イマジニア	価格未定	291
		Ⓟポケ単 ポケ熟（仮称）	SCE	価格未定	292
		猿田彦の暗号（仮称）	フォーツーノー	価格未定	293

●次世代プレイステーション

11月以降	冬予定	次世代プレイステーション【ハード】	SCE	価格未定	294
	冬予定	決戦	コーエー	価格未定	295
発売日未定		A6 A列車で行こう 6	アートディンク	価格未定	296

INTELLECTUAL GAME
思考ゲーム
8/19➡10/14 発売カレンダー

日付	タイトル
8/19 THU	●シミュレーション●太閤立志伝Ⅲ／6800円
8/20 FRI	
8/21 SAT	
8/22 SUN	
8/23 MON	
8/24 TUE	
8/25 WED	
8/26 THU	●RPG●ブルムイ ブルムイ／3000円 ●RPG●SuperLite 1500シリーズ パンゲア／1500円 ●シミュレーション●スペクトラルフォース 愛しき邪悪／5800円 ●シミュレーション●ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来（あした）へ-BOTOM TOP- サユリ編／5800円 ●シミュレーション●ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来（あした）へ-BOTOM TOP- シロウ編／5800円 ●アドベンチャー●ガレリアンズ／6800円 ●アドベンチャー●東京惑星プラネトキオ／6800円 ●アドベンチャー●ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～／5800円 ●テーブル●SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99／1500円 ●テーブル●SuperLite 1500シリーズ リバーシⅡ／1500円
8/27 FRI	
8/28 SAT	
8/29 SUN	
8/30 MON	
8/31 TUE	
9/1 WED	
9/2 THU	●RPG●ワイルドアームズ 2nd イグニッション／6800円 ●シミュレーション●Neo ATLAS Ⅱ／5800円 ●シミュレーション●Little Lovers SHE SO GAME／6800円 ●シミュレーション●フロントミッション サード K／6800円 ●シミュレーション●マイガーデン／5800円
9/3 FRI	
9/4 SAT	
9/5 SUN	
9/6 MON	
9/7 TUE	
9/8 WED	
9/9 THU	●シミュレーション●信長の野望・烈風伝 K／未定 ●シミュレーション●俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ／5800円 ●シミュレーション●ゲッターロボ大決戦！／6800円
9/10 FRI	
9/11 SAT	
9/12 SUN	
9/13 MON	
9/14 TUE	
9/15 WED	●RPG●ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～K／6800円
9/16 THU	
9/17 FRI	
9/18 SAT	●シミュレーション●ウイニングポスト4 K／6800円
9/19 SUN	
9/20 MON	
9/21 TUE	
9/22 WED	●シミュレーション●BOYS BE… 2nd Season／5800円 ●アドベンチャー●バイオハザード3 LAST ESCAPE K／6800円
9/23 THU	
9/24 FRI	
9/25 SAT	
9/26 SUN	
9/27 MON	
9/28 TUE	
9/29 WED	
9/30 THU	●シミュレーション●PIXY GARDEN／6300円 ●テーブル●モンスター・コレクション ～仮面の魔道士～／5800円
10/1 FRI	
10/2 SAT	
10/3 SUN	
10/4 MON	
10/5 TUE	
10/6 WED	
10/7 THU	●RPG●ジルオール／6800円 ●アドベンチャー●シルバー事件／5800円 ●アドベンチャー●夕闇通り探検隊／5800円
10/8 FRI	
10/9 SAT	
10/10 SUN	
10/11 MON	
10/12 TUE	
10/13 WED	
10/14 THU	

※Cのついたタイトルはコンビニ専売、Kのついたタイトルはコンビニ兼売です。

No.17 Game INDEX

次号予告

次号は『ドラゴンクエストⅦ』の戦闘システムを紹介!! 新作情報は『クロノ・クロス』の続報、そして根強い人気を誇るロボゲー（!?）最新作を掲載する。攻略では『フロントミッション サード』と『ワイルドアームズ 2nd イグニッション』を特集。『フロントミッション』は各ミッションの最短クリア方法から、ヴァンツァーのセッティングに到るまでを、『ワイルドアームズ』は序盤のマップを攻略する。好評連載中の『パネキット』は、合体変形ロボに挑戦!!

PlayStation Magazine No.18は9月3日発売です。

東京 原宿 ひがし 大宮 横浜 大阪 札幌 仙台 名古屋 福岡 広島 沖縄
日本のどこにいても同じ授業が受けられる。

YAG SYSTEM Project Code-A Printed in JAPAN 1999

2000年度4月生
入学願書受付中

MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ

代々木アニメーション学院

〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-PZ-8

フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に！

The Game Section POWER UP!

伝統実績最強のゲームスクール！



無料一日体験入学

やってみれば分かる！ゲーム作りの面白さ。
先生も優しい人ばかりです。

案内書無料郵送

詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。

お気軽にお電話でお申し込みください。

充実の機材と
親切丁寧指導で
２１世紀に活躍する
クリエイターを育成します









ゲームCGを作成する
CG・デザイナー科（2年）旧名称：ゲーム・グラフィックデザイナー科

独自の世界観とルール創作をする
ゲーム・デザイナー科（2年）

登場キャラクターを生み出す
キャラクター・デザイン科（2年）旧名称：ゲーム・キャラクターデザイン科

感動のストーリーを作り出す
ゲーム・シナリオライター科（2年）

臨場感のある音楽を奏でる
サウンド・ディレクター科（1年）旧名称：ゲームサウンド・ディレクター科

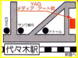
ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）

パソコンの組上げからデジタルアニメまで
デジタル映像エキスパート科（2年）

インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科（1年）

YAG 学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
【CG-ARTS協会認定】
代々木アニメーション学院

生徒制作 新作ゲーム発表会 in YAG



在校生が制作したゲームの発表会を行ないます。
明日のゲーム業界を背負う若きクリエイターが
作成した面白ゲームが大集合だ！

11:00～16:00 入場無料・予約不要・自由退室可

8月25日（水）開催



Windows版CD-ROM
ご来場者全員にプレゼント！

涼しい教室で熱い指導をします。



将来、ゲームクリエイターを目指している君！代アニで勉強してみないか？
8月24日（火）・25日（水）にフリースクール（参加費無料）を実施するぞ。
フリースクールには予約が必要です。希望の方は、ハガキにお名前、お電話番号、
住所、「ゲームサマーフリースクール希望」とご記入の上でお申し込みください。

COURSE MENU
CG作成
映像編集
サウンドエディット

やってみよう！サマーフリースクール

Summer Free School '99

PlayStation Magazine
9月3日号 1999 No.17

平成11年9月3日発行
第5巻第17号（通巻106号）
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚
編集人 曽根文詞

発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6233
編集☎03(5569)6222 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216

特別定価590円
本体562円

T1126551090594

印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 26551-9/3


scanned & edited
by kitsunebi